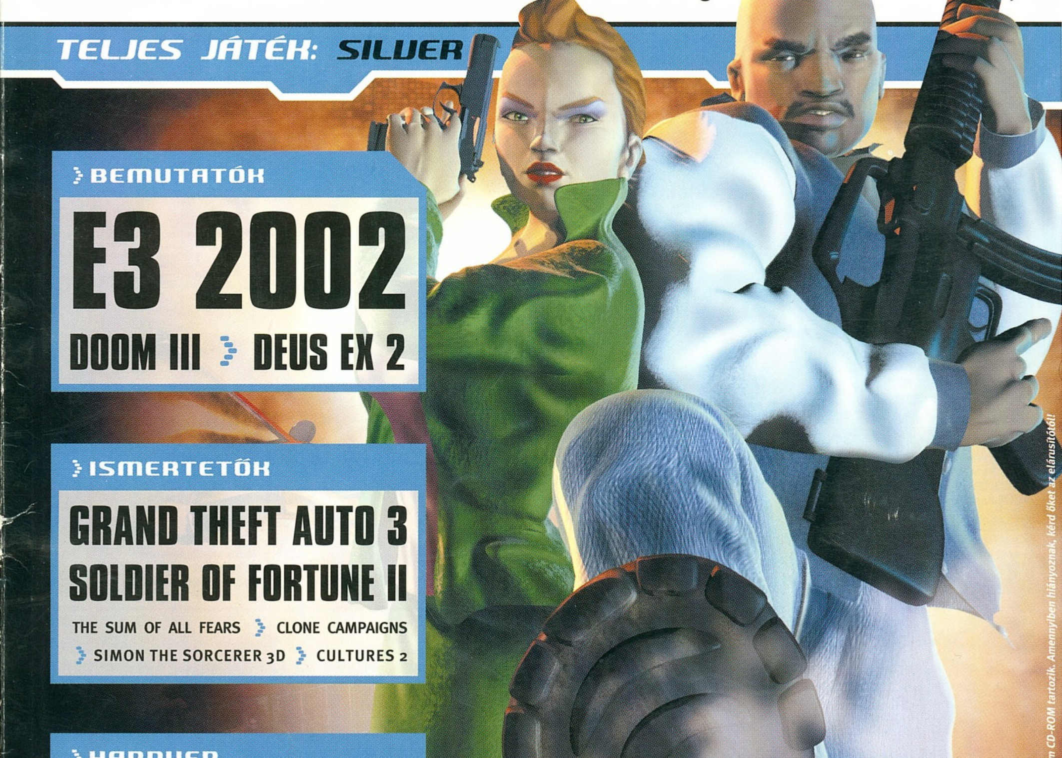
132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai maga 200 /7



TELJES JÁTÉK: SILVER

› BEMUTATÓK

E3 2002

DOOM III › DEUS EX 2

› ISMERTETŐK

GRAND THEFT AUTO 3
SOLDIER OF FORTUNE II

THE SUM OF ALL FEARS › CLONE CAMPAIGNS › SIMON THE SORCERER 3D › CULTURES 2

› HARDVER

BLUETOOTH BEMUTATÓ
NOKIA 3410 TESZT

DOOM III ENGINE BEMUTATÓ ÉS MAGYAR NYELVŰ VIDEÓ A CD-N

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

MORROWIND VÉGIGJÁTSZÁS
SOLDIER OF FORTUNE II DEMÓ A CD-N!

GERICOM
mobile world

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook! A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATI 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Minden jelenleg elérhető extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe. A gépbe belehelyezhető bármely Pentium4 processzor, így egyéni igényeket is kiszolgálhatunk!

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

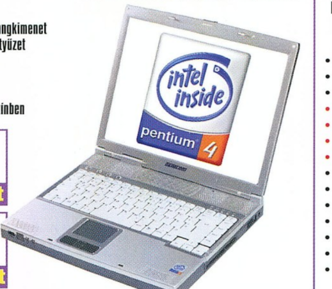
- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **489.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **569.900 Ft**

WEBGINE Per4mance

- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

Webgine Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét és a Pentium4 processzor erejét. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően!



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **379.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **449.900 Ft**

WEBSHOX Per4mance

WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 alapú Notebook. Ne töltse feleslegesen az idejét az ismeretlen márkájú Notebook ajánlatok böngészésével, mert a GERICOM megbízható minőséget, páratlan árfekvést és magas teljesítményt kínál 1995-óta Magyarországon!

- SiS650 chipset
- SiS grafikus chip + TV-OUT (SVideo)
- 1.44MB floppy meghajtó
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Mini PCI csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 12GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

SUPERSONIC 2

SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

Intel Pentium III 1266MHz / 512kB cache processzorral is megvásárolható!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **329.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **279.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **399.900 Ft**

OVERDOSE-T

Kimagasló teljesíményű „ALL-In-One" Notebook. A gépben minden megtalálható ami a legtöbb felhasználó számára szükséges lehet.

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor, Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1330MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **279.900 Ft**

WEBGINE

A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzorral
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez **229.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1300MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD **349.900 Ft**

Utolsó darabok! 13.3"-14.1" TFT teljes kiépítésű GERICOM notebookjaink 159.900 Ft-tól kaphatóak.
A pontos típusokról érdeklődjön üzletünkben.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Lazra

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

EXTERNET ADSL 9.900 Ft-ért! EXTERNET ADSL 9.900 Ft-ért! EXTERNET ADSL 9.900 Ft-ért!

ÚJ MODELLEK, SZENZÁCIÓS ÁRAK!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 845 chipset, DDR-RAM támogatás
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, 24x CD íróval és a 60GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 16x DVD meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 24x SONY CD író

159.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz processzorral
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- S3 Savage4 grafikus chip
- 128MB DDR RAM
- 16x DVD meghajtó

89.900 Ft

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 256MB DDR RAM
- 24x SONY CD író

109.900 Ft

GERICOM FRONTMEN

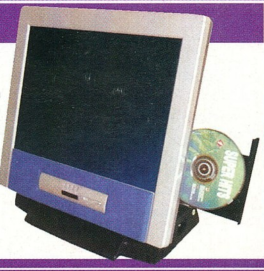
- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó, 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

GERICOM mobile world

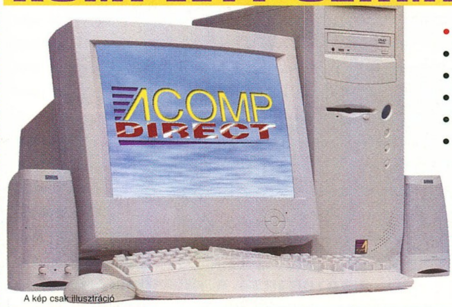
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 60GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

299.900 Ft



BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!



A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

79.999 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

EXTERNET ADSL 9.900 Ft ért!

A HÓNAP JÁTÉKA: GTA3

Fél évvel a PS2-es verzió után végre megérkezett PC-re is az év botrányjátéka! Habár a programban igazából nem nagyon lehet olyat tenni, ami ne ütközne a BTK-ba, itt sokkal többről van szó, mint non-stop autólopós-üldözős-lövöldözős akcióról. A GTA3 olyan szinten szimulálja egy nagyváros működését és benne hősünk (nem éppen törvénytisztelő) életét, amire eddig nem nagyon volt példa számítógépes játékban. Mindehhez a nagyszerű kivitelezés, a sötét humorú történet és a páratlan újrajátszhatóságot biztosító tucatnyi aljáték, továbbá ezernyi titkos dolog párosul. Ezekkel együtt a GTA 3 magasan a hónap legjobb játéka – de a pokoli élethűséggel feldolgozott kőkemény téma miatt leginkább felnőttek számára.

Beköszöntött a nyári kánikula, a mostani PC Guru 35 fokos rekkenő hőségben készül, s az E3 miatt meglehetősen feszített a tempó. Amint látjátok, a mostani számban a nyolcadik E3-as kiállítás került előtérbe, összesen 30 oldalt szenteltünk a játékipar legnagyobb seregszemléjének. A kiállítás mellett nem volt hiány nagy nevekben sem. Néhány évvel ezelőtt még igencsak nagy bajban voltunk a nyári számok megtöltésekor, az utóbbi években azonban ez a tendencia a visszájára fordult, jó néhány cég kifejezetten a nyári hónapokra időzíti a nagy címeinek megjelentetését. Itt van mindjárt a Grand Theft Auto III, mely a megjelenés pillanatában az eladási listák élére küzdötte fel magát. A másik nagy nevünk a Soldier of Fortune II: Double Helix, a Quake III motorral készült akciójáték. Felhívnám a figyelmeteket a teljes játékunkra is, a Silver a megjelenésekor kitűnő kritikákat kapott, a PC Guruban 90% felett teljesített.

Itt a nyár, élvezzétek a szünidőt és a nyári szabadságokat (ne feledkezzetek meg arról, hogy augusztus utolsó hetében ismét PC Guru tábor). Mi szokásunkhoz híven idén sem tartunk nyári szünetet, így minden hónap végén lesz mit olvasnotok.

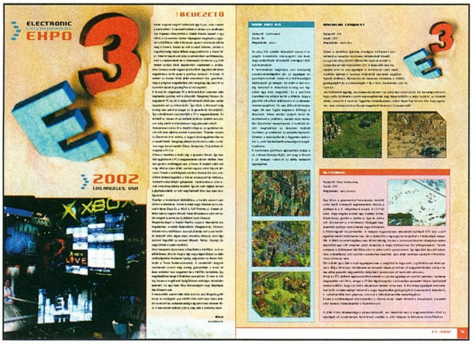
PC Guru Team

6 ... CD Tartalom
7 ... Silver

8 ... E3 bevezető
10 ... Doom III
14 ... Deus Ex 2: Invisible War
18 ... No One Lives Forever 2
22 ... Haegemonia
26 ... Korunk nagy álmodója, Peter Molyneux
32 ... Unreal 2: The Awekening
36 ... World of Warcraft

42 ... Grand Theft Auto 3
48 ... The Sum of all Fears
51 ... Warlords
52 ... Clone Campaign
54 ... Project Earth
58 ... Simon the Sorcerer 3D
60 ... Duke Nukem: Manhattan Project
62 ... Cultures 2
65 ... Világok Kalandorai
66 ... Soldier of Fortune II: Double Helix
69 ... RIM
70 ... A világ legbefolyásosabb emberei
73 ... Cheat
74 ... Morrowind végigjátszás
82 ... Xbox rovat
84 ... NosztalGuru
85 ... Gondolatébresztő
86 ... Heroes IV magyarítás

88 ... Hardver hírek
92 ... Intel Pentium4 533 MHz FSB
94 ... Vezeték nélüli szabványok, Bluetooth
96 ... Homok a gépezetben
100 ... Windows XP: Égető gondok
102 ... Nokia 3410
104 ... Doom III: engine technológia
108 ... Videokártya teszt
112 ... 3D rovat
114 ... Hardver fórum
117 ... Grab rovat
119 ... Toshiba combo teszt
120 ... Teac W540E(K)
122 ... Levelezés
124 ... Külvilág - Mozi
125 ... Külvilág - DVD
126 ... Külvilág - Könyv rovat
127 ... Külvilág - Zene rovat
128 ... Következő szám tartalmából
130 ... Impresszum



8. oldal › E3 2002

Ismét magunk mögött tudhatunk egy E3-at, szám szerint a nyolcadikat. A szervezők ebben az évben is a napfényes Los Angelest választották a fülledt Atlanta helyett...

10. oldal › DOOM III.

Az idei év, sőt évtized leglátványosabb játéka igazi bombaként robbant a 2002-es E3-on. A kígyózó sorokban több órás várakozásra ítéltetett játékosok tűkön ülve várták, hogy bebocsátást nyerjenek az id szentélyébe...

42. oldal › GRAND THEFT AUTO 3

A GTA3 tipikus példája annak a szomorú trendnek, hogy manapság már azok a játékok is konzolra jelennek meg előbb, amelyeket az isten is PC-re teremtett...

66. oldal › SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Hosszas várakozást és közel egyévest csúszást követően idén májusban végre megjelent a Soldier of Fortune második része, mely minden szempontból túlszárnyalta elődjének színvonalát...

96. oldal › HOMOK A GÉPEZETBEN

Őszintén be kell, hogy valljam, újabban még inkább lenyűgöz a változás hihetetlen üteme. Nem mintha régebben érzéketlen lettem volna az életünk lassan minden területére behatoló innovációkra, de pl. az ezredfordulós őrület, s az annak kapcsán tapasztalható felfokozott várakozás iránt csaknem teljesen immúnis maradtam...

100. oldal › WINDOWS XP: ÉGETŐ GONDOK

Ha játékokat futtatunk Windows XP alatt, akkor az operációs rendszer „elfelejti" a képfrissítésre vonatkozó korábbi beállításait és Open GL alatt 60, D3D alatt pedig 75 Hz-re kapcsol.

CD MELLÉKLET

Sziasztok! Mint bizonyára már tudjátok, mostanra már túl vagyunk az idei E3-on. Rengeteg bejelentés, információ és még annál is több előzetes látott napvilágot az elmúlt hónapban, úgyhogy bőven volt miből csemegéznie a CD-szerkesztőnek is. Talán azt is mondhatnánk, hogy kicsit túl sok volt a jóból, ugyanis ebből a Kánaánból több mint egy gigabájtnyi animációt sikerült félretenni merevlemezeinkre, amiből egyelőre közel 100 megabájtos ízelítővel szolgálhatunk.

A show legnagyobb durranása minden kétséget kizáróan a Doom III volt. A játék technológiailag hosszú hónapokkal – sőt évekkel – megelőzi korát. Erre remek példa a nemrégiben megjelent Doom III The Legacy című animáció is, melyet megtalálhattok mellékletünkön. Ehhez a filmhez magyar nyelvű feliratozást is mellékeltünk, melynek használatához olvassátok el a csatolt információkat. Hogy mást ne mondjak, mindenkinek kötelezővé tesszük a megtekintését. :)
A gigászi méretű videó után felhívnánk figyelmeteket a Soldier of Fortune II demójára is, melyet oly sokan kértetek tőlünk, hogy nem mertük elkövetni azt a baklövést, hogy lemaradjon korongunkról. Mindemellett természetesen állandó rovataink közt sem állt le az élet. Igaz ugyan, hogy a júniusban esedékes vizsgaidőszakok miatt kicsit kevesebb olvasnivalóval várnak Titeket a rovatvezetők, de még így is bőven lesz miből válogatniuk az odalátogatóknak.

Chris
chris@vogel.hu

INDUSTRY GIANT 2

Termelés, feldolgozás, szállítmányozás, kereslet stb., stb. Ilyen s hasonló szavakkal kell megbarátkoznia azoknak, akik belevetik magukat a JoWood újdonsült stratégiai játékába, melyben természetesen nem más, mint a profitszerzés lesz az elsődleges feladatunk. A program részletgazdagságára jellemző, hogy egészen a termelési fázistól kezdve az eladásig nekünk kell gondoskodnunk arról, hogy a legkülönfélébb termékek eljussanak a fogyasztókig. Mindemellett a grafikára sem lehet panasz.

SOLDIER OF FORTUNE 2

John Mullins, a bajszos zsivány most ismét itt van, hogy kiontson pár liter vért. Igaz, SoF második részétől kicsit többet vártunk, mégis nagy megnyugvással jegyeztük meg, hogy a Raven fejlesztőinek megint sikerült egy igazán jó játékot kiadniuk kezeik közül – az enyhén elavultnak tűnő grafikai motor ellenére. A játékot és a több mint 130 megás demót azoknak ajánljuk, akikben kellemes emlékeket idéz az Soldier of Fortune szavak kiejtése, és persze bivalyerős géppel rendelkeznek.

További játékdemók a CD mellékleten: MSRW – Kart 2002, Roland Garros 2002

Friss programok a Turkálóban:
DivX v5.0.2 Pro Bundle › QuickTime 6 Public Preview › RadLight v3.03 R5.2 › RadTools v1.5g › F-Prot v3.12a › Norton Antivirus-frissítés (2002-06-12) › CDRWin v3.9a › CloneCD v4.0.1.3 › FAR Manager v1.70b4 › Windows Commander v5.0 › FlashGet 1.3 › Getright v4.5d › ICQ 2002a build #3727 › mIRC 6.02 › Capture Express v1.1a › HyperSnap-DX v4.50.03 › ScreenPrint Gold v3.3 › SnagIt v6.0.2 › ACDSee v4.0.1 › IrfanView v3.70 › CDex v1.40 › WinAmp v2.80 › WinAce v2.11 › WinRar v3.00 magyar › Winzip v8.1 › Nvidia Detonator driver (29.42/2002-06-11) › DirectX 8.1

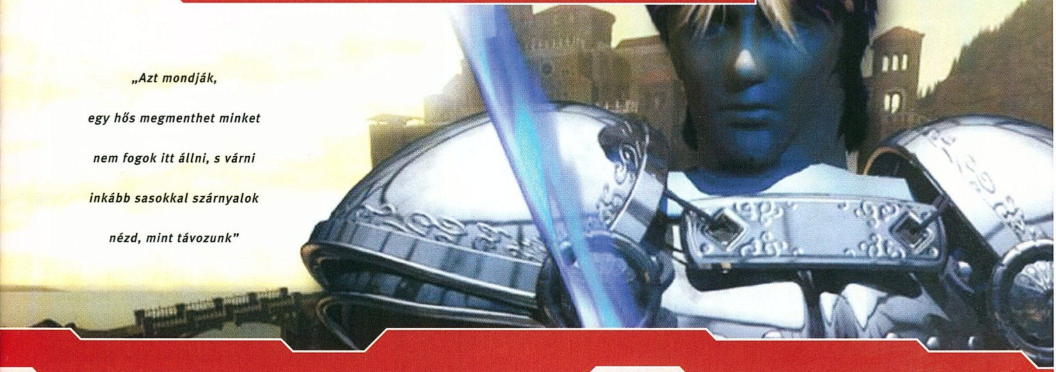
Javítások:
Civilization III v1.21f › Die Hard Nakatomi Plaza v1.01 › Dungeon Siege v1.09b › Empire Earth v1.0.4.0 › Pool of Radiance 2 v1.4 › Return to Castle Wolfenstein v1.33

Csalások az alábbi játékokhoz:
Cultures 2 › Die Hard Nakatomi Plaza › Dino Island › Duke Nukem: Manhattan Project › F1 2002 › Grand Theft Auto 3 › Mobile Forces › Morrowind › Project Earth › Soldier of Fortune 2 › Clone Campaigns › Team Factor › The Sum of All Fears

Háttérképek:
Anarchy Online › Defender › Fireblade › Sea War Battles › Stronghold: Crusader › Unreal Tournament 2003

SILVER

Fejlesztő: Infogrames ⟩ Kiadó: Infogrames ⟩ Web: www.infogrames.com



„Azt mondják, egy hős megmenthet minket nem fogok itt állni, s várni inkább sasokkal szárnyalok nézd, mint távozunk"

Azt mondják, egy hős megmenthet minket... s pillanatnyilag talán nagyobb szükség van egy megmentőre, mint eddig bármikor.
Pontosan emlékszem még arra az alig valamivel több, mint három évvel ezelőtti napra, amikor a Silver megjelent. Az emlékek a szokásosnál jóval maradandóbbnak bizonyultak, ami annak köszönhető, hogy a program hatalmas űrt töltött be a PC-s játékvilágban. Hiszen amíg a „közkedveltebb" kategóriák sikervárományosaival Dunát lehetett volna rekeszteni, addig a kaland-akció-szerepjátékok kedvelői elvétve kaphattak igazi csemegét. Valamint, ha mindehhez még azt is hozzávesszük, hogy lehetőleg egy kicsit japán, azaz mangás jellege legyen a dolognak, akkor talán csak egyedül a Final Fantasyt hozhatnánk fel példaként. Ez a helyzet azóta sem igen változott, nagyjából évente egy, esetleg két hasonló kategóriájú program jelenik meg PC-re.

Nem fogok itt állni, s várni... hiszen ha nem cselekszem, akkor más biztos nem fogja megtenni helyettem.
Miután átestünk a bevezető animáción (szép hosszú esés lesz, persze a türelmetlenebbek átléphetik), nézzük, mit is kínál számunkra a Silver. Mint azt említettem, a program az akció, a kaland és a szerepjáték ötvözete, amelyben az elsőnek jut a legnagyobb szerep. Talán ez a mozgalmasság különbözteti meg leginkább a hasonló kategóriájú programoktól. A készítők ezt a valós idejű harcokkal és a mellékszálakat nélkülöző történettel érték el. A pergő és magával ragadó játékmenetnek köszönhetően azonban nem érezzük a kalandelemek háttérbe szorulását, mivel viszonylag gyorsan elérünk a következő teljesítendő feladatig. Ezt a hatást sokszor erősíti a mentési rendszer, mely nem engedi, hogy lépésenként, kedvünk szerint mentegessünk, hanem azt csak bizonyos események bekövetkezte után, az egyszer használatos mentési pontoknál tehetjük meg. A játékban elakadni nem igazán lehet, csak követni kell a többiek utasítását, s lehetőleg mindenkivel beszélgess el. Ha mégsem jutnál dűlőre, akkor ajánlhatom Mocsy végigjátszását a 99/06-os számban, de a kimentett állásaimat is megtalálhatjátok a CD mellékleten (remélem, Chrisnek azért sikerült rápasszíroznia). Természetesen engem is zaklathattok a játékkal kapcsolatos kérdéseitekkel.
A harcrendszer egyszerű, a mozgások gyorsan megtanulhatók, de az apró finomságok, mint a támadások megfelelő időben történő blokkolása, a varázslatok, azok szintjének és a fegyvereknek az optimális használata csak hosszabb gyakorlás után sajátíthatók el.
A Silvernek a futáshoz nincs szüksége erőgépre, sőt még 3D-s gyorsítókártya sem követelmény, ugyanakkor mégis remekül néz ki. Az előre renderelt hátterek és a 3D-s karakterek, melyeken manga vonásokat is felfedezhetünk, különleges hangulattal kárpótolnak minket a legfeljebb 640*480-as felbontás miatt. (Aki GeForce videokártyával rendelkezik, az rakja fel a CD-n található nem hivatalos javítást, amelyik a kép csíkozódását szünteti meg.)
A grafikusok mellett a zenészek is kitettek magukért. A játék közben hallható muzsikák igen jól kifejezik az épp aktuális hangulatot, valamint a szereplők között elhangzó párbeszédeket kivétel nélkül akár meg is hallgathatjuk. Sajnos a feliratozás és a beszéd együttes megléte nem megoldható, így ki kell választanunk, hogy számunkra melyik szimpatikusabb a kettő közül.

Inkább sasokkal szárnyalok. Nézd, mint távozunk... kövesd utam, és az együtt töltött idő megmarad emlékeinkben.
Talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a Silver igen pozitív benyomást gyakorolt rám. Nem is tudom, miért nem játszottam végig anno... Ja, igen, akkor éppen a Final Fantasy VII. részét nyüstöltem sokadszorra.

Végezetül a Silvert bátran ajánlhatom mindenkinek, egy próbát mindenképpen megér, még a műfajjal kevésbé szimpatizálóknak is, hátha megjön a kedvük a többi hasonló programhoz is. A játéknak mindössze egy hibája van. Nem, nem kell megijedni, semmi komoly, csak egyszer véget ér. Azonban ha tetszett, és folytatni szeretnéd, akkor nyugodt szívvel vágj bele még egyszer, próbálj ki egy másik csapatot, vagy kezdd el a Final Fantasy VII. részét, ha eddig nem tetted volna.

LaWMaN
lawman@vogel.hu

⟩ CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

BEVEZETŐ

Ismét magunk mögött tudhatunk egy E3-at, szám szerint a nyolcadikat. A szervezők ebben az évben is a napfényes Los Angelest választották a fülledt Atlanta helyett úgy tűnik, a Convention Center véglegesen megkapta a jogokat a kiállításra. Idén különösen izgatott várakozás előzte meg a show-t, hiszen ez volt az első alkalom, amikor a nagyközönség végre élőben megcsodálhatta a Doom III-at. Sikerült bejutnunk abba az elkülönített vetítőterembe, ahol a szerencsések és a türelmesek (minimum 3-4 órát kellett sorban állni) bepillantást nyerhettek a jövőbe. John Carmack ismét nagyot domborított: legalább két évvel megelőzte a korát ezzel a grafikus motorral. A Doom III mellett az összes többi játék elavultnak tűnt, gyanítom, hogy a program megjelenése után rengeteg cég veszi át az új motort (ezzel is gazdagítva az id csapatát).

A tavalyi év szegényes PC-s felhozatalával szemben idén meglepően gazdag volt a választék. Rengeteg Xboxos cím megjelenik PC-re, bár a fejlesztők érthető okból nem verték nagydobra ezt az információt. Úgy tűnik, a Microsoft még mindig nem adott el eleget az új generációs konzoljából, így szándékosan visszatartják a PC-s megjelenéseket. Ez érthető is, hiszen itt 20 milliárd dolláros üzletről van szó, ami még odaát is iszonyatosan nagy pénznek számít.

Fokozatosan alakul át a kiadók világa is, az apróbbak közül már csak néhány maradt a porondon. Töretlen viszont az Electronic Arts uralma, a nagyok közül egyértelműen ez a vezető kiadó. Rengeteg játékot hoz ki már az idén, s a három nagy konzol mellett (Xbox, Gamecube, PS2) erősen támogatja a PC-t is.

Ehhez a trendhez a többi cég is igazodni látszik, így nem kell aggódnunk a PC-s megjelenések számát illetően. Nem lesz gond a minőséggel sem, a Doom III mellett azért volt még néhány olyan játék, amivel nagyon sokat fogunk játszani. Ennek a minőségnek azonban komoly ára van, a kiállított játékok legalább 2 GHz-es processzort és Geforce 4 kaliberű videokártyát igényelnek. Szerencsére az árak ismét zuhanórepülésbe kezdtek, így aki nyár végére tervezi a gépfejlesztését, az már megfizethető áron kap ilyen konfigurációt.

Töretlen a folytatások térhódítása, a kiadók semmit sem bíznak a véletlenre. Szinte minden nagy sikernek jön a második része (Deus Ex 2, NOLF 2, Full Throttle 2.). Eredeti játékot nem is nagyon láttunk, Peter Molyneux is csak zárt ajtók mögött mutatta be új játékait (csak Xboxon).

Magyarországot a Digital Reality csapata képviselte Los Angelesben, mindkét fejlesztésük (Haegemonia, Platoon) látható volt a kiállításon. Iszonyú jó érzés volt a sok külföldi fejlesztő után végre olyan standhoz érkezni, ahol régi barátok fogadták az embert (Masell, Pellus, Dauby), és megszűntek a nyelvi korlátok.

Jóval kevesebb show-elem színesítette a kiállítást, mint az előző évben, látszik, hogy a régi nagy cégek (Eidos) az idén nehézségekkel küzdenek (pedig még ebben az évben folytatják a Tomb Raider-sorozatot). A standoknál dolgozó hoszteszek viszont még mindig gyönyörűek, s mivel 18 éven aluliakat nem engedtek be a kiállítás területére, így meglehetősen lenge öltözékben pompáztak. Ez nem is volt baj, hiszen a megfáradt újságíróknak valóságos felüdülést jelentett, ha egy ilyen lány rámosolygott vagy fényképet készíthetett vele.

A statisztikák szerint idén több mint 60 000 látogató gyűlt össze 70 országból. 400 kiállító több mint 1000 olyan játékot mutatott be, melyeket eddig még sehol nem lehetett látni. A bemutatott játékok 75%-a még idén a boltokba kerül.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

ANNO 1503 A.D.

Fejlesztő: Sunflowers
Kiadó: EA
Megjelenés: 2002

Az 1603 A.D. sikerén felbuzdult csapat a rajongók biztatására visszaugrott 100 évet, hogy elkészítsék városépítő stratégiai játékuk folytatását.
A harcrendszer megkapta, ami manapság alapfelszereltségként jár: az egységek tapasztalati szintjét, valamint a látótávolságot befolyásoló 3D terepet. De miért is kell mindig harcolni? A háborúnál mindig van legalább egy jobb megoldás. Ez a pacifista szemlélet oly módon került a játékba, hogy a gép által irányított játékosok a mi cselekedeteinkre reagálnak. Ha nem állítunk fel hadsereget, ők sem fogják megtenni. Bárhogy is döntsünk, kilenc etnikai csoport közül választhatunk a játékban, melyek saját termelési láncolattal rendelkeznek. A kultúrák között megtaláljuk az északon halászó inuitokat, az aztékokat, az amerikai bennszülötteket, a beduinokat és a független kalózokat is, akik felbérelhetők ellenségünk megtámadására.
A Sunflowers grafikusa egyszerűen imádja a 16. század látványvilágát, ami meg is látszik a 3D terepen, valamint az előre renderelt egységeken.

AMERICAN CONQUEST

Fejlesztő: GSC
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002 ősz

Ebben a rendkívül ígéretes stratégiai kihívásban közvetlenül az amerikai kontinens felfedezését követő, az 1492 és 1813 közötti időszakba vezet el minket a Cossacksszal már bizonyított CDV. A fejlesztők nem kevesebb mint 16 000 egységet is tartalmazó valós idejű csatákat ígérnek a tucatnyi különböző nemzetet magában foglaló játékban. Háromszáz év keserves küzdelme a földért, gazdagságért és a szabadságért és a harc kimenetele csak rajtunk áll.
100 különböző egység, 160 meseszép épület ez mind nem sokat mond, ám ha belegondolunk, hogy valós történelmi csaták elevenedhetnek meg képernyőnkön a négy hadjárat 30 küldetésében, valamint a tucatnyi független küldetésekben, akkor képet kaphatunk róla, hogy egyhamar nem szabadulunk az ősszel megjelenő American Conquest elől.

BLITZKRIEG

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2003 tavasz

Úgy tűnik, a gyermekkori fakardunkat felváltó valós idejű stratégiák legkedveltebb témája a jövőben is a II. világháború marad. A CDV túl azon, hogy meglep minket egy Sudden Strike-folytatással, gondol a jövőre is. Egy év múlva már játszhatjuk is a történelmi hűséggel megjelenített európai hadszínterek nagy ütközeteit a Blitzkriegnek köszönhetően. A teljesen hagyományos elemekből építkező RTS nem szakít egyetlen bevált módszerrel sem, ám a fejlesztők a legnagyobb hangsúlyt a hitelességre helyezték. A játék összetettségéhez nem férhet kétség, hiszen a parancsablakokat nézegetve nekem leginkább egy CAD program jutott eszembe, a maga többtucatnyi kis piktogramjával. Természetesen a játékmenet leállítása alatt is adhatunk ki parancsokat, így legalább lesz idő elbabrálni a kezeléssel, ami azonban mindenhez vezethet, de a játék nevében szereplő villámháborúhoz biztosan nem.
Bár a játék igazi ízét a saját egységeinkben is megbúvó AI fogja adni, a grafikára sem lehet panasz. Míg a látványos sérüléseket elszenvedni képes járművek 3D megjelenítésűek, addig a terep előre generált négyzethálós felépítésű domborzati 2D technikát alkalmaz.
Mivel az RTS játékok legbosszantóbb elemét az ostoba egységeink szokták jelenteni, kellemes meglepetés volt látni, ahogy a STUKA légitámogatás szakszerűen leszedett három rejtőzködő tankot anélkül, hogy azt külön részletezni kellett volna neki. A Blitzkrieg egységek tekintetében talán minden eddigit felülmúl a maga negyvenféle gyalogságával (szembenálló felenként), a százötvenféle harci gép vel, valamint a kétszázötvenféle tereptárgyával.
Ennek a sokféleségnek köszönhetően a háború teljes idejét átölelik a kampányok, melyeket akár random küldetésekkel is folytathatunk.

A játék külön érdekessége a pályaszerkesztő, ami lehetővé teszi a megszokottakon kívül az egységek 3D modelljeinek, textúráinak cseréjét is, akár teljesen új környezet kialakításával.

DOOM III

- Fejlesztő: id Software
- Kiadó: Activision
- Megjelenés: 2003

Az idei év, sőt évtized leglátványosabb játéka igazi bombaként robbant a 2002-es E3-on. A kígyózó sorokban több órás várakozásra ítéltetett játékosok tűkön ülve várták, hogy bebocsátást nyerjenek az id szentélyébe, ahol a nagyközönség előtt először mutatták be minden idők legjobban várt First Person Shooterét, a Doom III-at. A kiállítás harmadik napján maroknyi csapatunk számára is elérkezett a várva várt pillanat, amikor megtekinthettük az id exkluzív, 14 perces bemutatóját, melynek végén a PC Guru Team hosszú órák elteltével sem tért magához. A Doom III révén megszületett minden idők legszebb játéka, amelyhez képest a Show összes programja rút kiskacsának tűnt, s melyhez foghatóhoz az elkövetkezendő két-három évben biztosan nem lesz szerencsénk.

A bemutató. A terem lámpái kihunytak, a bemutatót tartó fiatalember mindenkit megkért, hogy se fényképet, se videofelvételt ne készítsenek az előadásról (mint azt sejteni lehetett, valaki azért csak felvette a látottakat, de az interneten hozzáférhető „kalózverzió" minősége messze elmarad a kivetítőn látottaktól), majd a vásznon megjelent a várva-várt id logó. Halkan jegyzem meg, hogy már a grafikus motorral leképzett logó is messze jobban nézett ki, mint a Show-n látott programok többsége:). Az id embléma lassan a semmibe veszett, és a kamera egy kihalt börtönbolygóra közelített, ahol az egész estés, a számítógép által generált mozifilmeket megszégyenítő részletességű katonák járőröztek. A tökéletesen csontozott karakterek minden izomtónusa látszott, ráncaik árnyékot vetettek saját bőrfelületükre, majd hirtelen elszabadult a pokol. A békésen portyázó katona előtt megrepedt a fal, majd az id által rózsaszín démonnak keresztelt lény kihajlítva a csővezetékeket az őr elé ugrott. A kamera ekkor First Person nézetbe váltott. Golyók záporoztak, és a félig mechanikus lény holtan rogyott össze. Ettől a pillanattól kezdve az id tesztere maga irányította a főhőst, és közel tíz percen keresztül prezentálta John Carmack legújabb grafikus motorjának lehetőségeit. Minden egyes kreatúra, tereptárgy és fegyver érdes felületet kapott, amelyet valós idejű és a fényviszonyoknak megfelelő árnyékolással láttak el. Minden egyes pályaelem a fizika törvényeinek engedelmeskedett, és azok nagy része elmozdítható, szétlőhető volt és ez alól a fényforrások sem képeztek kivételt (a motor technológiai hátterének boncolgatásába most nem mennék bele, mivel a hardverrovatban elolvashatjátok LaaYosh minden részletre kiterjedő írását). A bemutatón az elképesztően részletes pályatervezés mellett soha nem látott üvegfelületekkel találkozhattunk. Az ablakon kitekintve láthattuk a szomszédos teremben működő gépet, ám jobban figyelve, a törési mutatóknak köszönhetően megpillanthattuk a hátunk mögül életünkre törő Impet is. Az ezt követő képkockák a mára már klasszikusnak számító fürdőszoba-jelenetet prezentálták, amelyben a félig mecha, félig hús-vér démon éppen egy zombit marcangolt szét. A padlón szétfolyó és elkenődő vérnek, a széttépett zombi belső szervei részletes megvalósításának látványától a teremben ülők elégedett morajlásban törtek ki. A hangulat pillanatok alatt a tetőfokára hágott, és nőttönnőtt egészen a zárójelenetig, amelynek végeztével a közönség ekkor egy emberként követelte a bemutató megismétlését. Az előadás ezzel véget ért. Kint kóborolva fitymálóan legyintettünk az Unreal Tournament 2003-ra, az Xboxos Panzer Dragon Ortára, majd némán elballagva a Star Wars Galaxies kivetítője előtt csendben és tisztelettel vettük tudomásul, hogy a John Carmack vezette id alapjaiban remegtette meg a számítógépes játékok jelenét, és hogy a közel negyedórás bemutatójukkal a világ összes fejlesztőjének utat mutatva behozhatatlan előnyre tettek szert.

Az id jövőkép. A parádés bemutatót követően fültanúja voltam az id egyik frontembere beszámolójának, amelyben a külföldi újságíróknak tartott előadást az id jövőképéről, John Carmackról, és arról az útról, melyen az id megalakulása óta jár, s melyről oly nagy cégek sem képesek eltántorítani őket, mint a Microsoft.

A John Carmack vezette id, nem köt kompromisszumot, nem licencel fizikus motort, hanem járja a saját útját, és csendben, szerényen dolgozva évről évre új, lehetetlennek tűnő célokat tűz ki maga elé. Sokakban felmerült az a kérdés, hogy az id is fejet hajt-e majd a Microsoft lehengerlő Xbox politikájának, de Carmack és csapata határozott nemmel válaszolt a redmondi székhelyű mamutcég fel-

kérésére. „Az id nem teheti meg azt, hogy megállapodjon egy fix hardver mellett, ezért határozottan kijelentjük, hogy semmilyen konzolra sem fejlesztünk. Természetesen attól nem zárkózunk el, hogy fejlesztőcsapatok valamelyik konzolra átportolják termékeinket, de mi mindenképpen a jövőnek szeretnénk dolgozni. Ha fejet hajtanánk a Microsoftnak, a Sonynak, vagy a Nintendónak, akkor megálljt parancsolnánk a számítástechnikai szoftverágazat fejlődésének, és ezzel a tettünkkel magunkkal rántanánk a grafikuskártya-gyártókat is." Nem titok, hogy John több cég technikai tanácsadója, és saját bevallása szerint az Nvidia technológiai fejlődésének megtorpanását az Xboxnak köszönheti. Ha nincs az Xbox, akkor ma az ATI nem előzte volna meg az Nvidiát, de az is igaz, hogy az anyagi szempontokat figyelembe véve mindenképpen jó lóra tettek.

Megjelenés: 2003. Az id az idén karácsonyi megjelenést sajnos a jövő évre halasztotta. A csúszás az elképesztően részletes pályatervezésnek köszönhető. Saját bevallásuk szerint csak a grafikusoknak egyetlen terem feltextúrázásához közel ötször annyi időre van szükségük, mint az eddig készített id játékok esetében. A késés másik oka a Doom III történetorientált készítéséből adódik, ugyanis az id most először dolgozik előre megírt forgatókönyv alapján. Céljuk egy tökéletes és vérfagyasztó mozifilm készítése, amelynek főhőse maga a játékos lesz, s amelyben a rémületet nem a pokolfajzatok számával, hanem a fény-, árnyék- és hanghatásokkal tarkított, megkoreografált jelenetekkel érik el. A Doom III tehát minden elemében az egyjátékos módra lesz kiélezve, és többszereplős játékmódként csak a klasszikus deathmatch képviselteti magát. S hogy mikor lesz esedékes az id legújabb eljövetele. A válasz roppant egyszerű: „When its done!"

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Fejlesztő: Haemimont
Kiadó: Wanadoo
Megjelenés: 2002 ősz

A misztikus kelta világ és a Római Birodalom harcának lehetünk részesei a bolgár fejlesztők új játékában. A látszólag valós idejű stratégiai játék valójában egy kalandjátékot is takar. Rajtunk áll, hogy miként játszunk ugyanabban a környezetben. A játék stratégiai oldala nem sikerült kimondottan erősre, hiszen meglepetésemre kimaradt belőle az építkezés. A küldetés kezdetén a rendelkezésre álló falvak forrásait kiaknázva kell kiképezni seregünket, hogy nagy támadásokat intézzünk az erődítmények vagy a falvak ellen. A játék ezen változata hálózatban is játszható, míg a kalandozás során egyedül kell a maroknyi hőst pátyolgatni. Bár a kaland módban is feltűnnek a stratégia rész elemei, hiszen hőseinkkel részt veszünk nagy csatákban vagy erődítmények irányításában is, mégis a karakterek személye, az RPG jellemzők kerülnek előtérbe. A mágiát a druidák testesítik meg mindkét játékmódban, de velük ki is merülnek a különleges egységek, hacsak a hősöket nem számítjuk ide. RPG módban is rendelkezhetünk hősökkel, akik képesek átadni tapasztalataikat a frissen felszerelt katonáknak, így azok eredményesebben harcolhatnak. Grafikailag nem lehet kifogás a Celtic Kingsszel szemben, hiszen vannak évszakok és domborzatok is, ám manapság ez már természetes.

THE GUILD

Fejlesztő: 4head Studios
Kiadó: JoWood
Megjelenés: ?

A műfajokat összeolvasztó szándéknak nem az első megnyilvánulása lesz a 4head készülő játéka, melyben a 15. századba helyezhetjük át virtuális létünket. Szerepjáték ez, valós idejű stratégia és gazdasági szimuláció egyben. A játék során négy, számos területen jelentős fejlődésnek indult történelmi város életébe léphetünk be, összesen kétezer lakó közé. Dinasztiaalapításon és családunk befolyásának növelésén kell fáradoznunk választott pályánkon. A politika, az intrika és az összeesküvés eszközei sem mellőzhetőek életünk során, legyen bár hivatásunk pap, alkimista, tolvaj vagy kocsmáros.
Bár a Guild jelenlegi állapotában még nehéz eldönteni, mennyire sikerül a fejlesztőknek egységbe önteni a különböző játékstílusokat, de az impozáns 3D megjelenítés és a választható életpályák sokrétűsége figyelmet érdemel, legalább a megjelenésig.

DIVINE DIVINITY

Fejlesztő: Larian Studios
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002. augusztus

Az áprilisban megjelent demó után nem kis öröm volt megismerni a készülő szerepjáték eddig nem látott népes városait, árnyaktól hemzsegő katakombáit. Az egykarakteres szerepjátékok igazi ostromát élhetjük át idén, hiszen a DD is itt kopogtat már a kapukon. Rivellonnak 20 000 képernyőt betöltő tája a klasszikus fantasyvilágokat kedvelő hősért kiált. Természetesen a jó és a rossz erői népesítik be ezt a világot a hagyományos fajok képviselőivel, melyek közül 150 olyan NPC-vel találkozhatunk, akik aktív szerepet vállalnak a szerteágazó történetben. A számos bevált elemet felvonultató játék fő érdekessége, hogy a játékos döntésétől függ, RPG-vel, avagy hack&slash játékkal van-e dolgunk.
A két stílus elemei oly módon keverednek, hogy bármelyiket kihasználva megoldhatóak a feladatok. A lehetőségek sokrétűségét egy rendkívül interaktív világ biztosítja, ahol a tárgyak zöme nemcsak mozgatható, de kombinálhatóak is egymással új tárgyakat, varázsitalokat létrehozva. Magával ragadó hangulatával és a mellékkalandokkal kiegészített történetével a Divine Divinity kihagyhatatlan darabnak ígérkezik a műfaj kedvelői számára.

INDUSTRY GIANT II

Fejlesztő: JoWood
Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2002 nyár

Az üzleti élet mélyvizébe vezet karrierünk, a Tycoon-játékok végtelenbe vesző sorának eme darabjával.
A játékos rendelkezése a termékek teljes életciklusát lefedi, mivel a gyártáson túl a szállítási és az értékesítési infrastruktúra kiépítése is a kezében összpontosul. Több mint 160 termékről van szó, melyek megjelenési ideje követi a valóságot kezdve az 1900. évtől. A néha könyörtelen időjárási körülményeket és más csapásokat is elszenvedő városokban a gőzmozdonytól a repülőig mindenféle szállítóeszköz megtalálható.

Hiába a precízen renderelt járművek, a látvány nem az a Sim City. De aki kedveli a gazdasági szimulációkat, annak be fog jönni a könnyen kezelhető, mégis aprólékos Industry Giant második felvonása.

PLATOON

Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: MonteChristo
Megjelenés: 2002 ősz

A 20. század gyakran emlegetett baklövését, a vietnami háborút hozza emberközelbe a Digital Reality új stratégiai játéka. A program 3D motorjának alapja érdekes módon ugyanaz, amit a Haegemonia űrjeleneteiben dolgozni láthattunk. A látottak alapján kiderült, hogy a szárazföldön is megállja a helyét, vietkongokat, rizsföldeket és lánctalpasokat elénk tárva.

A játékban egy szakaszparancsnok szerepét követjük végig a küldetések során, egyre komolyabb feladatokat átélve. Katonáink tapasztalati pontokat szerezve válnak harcedzetté, amire komoly szükségünk van, hiszen főhősünk életben maradásán múlik a játék folytatása.

A terep elkészítésénél valós adatokra támaszkodtak, és a sztori is merít a haditudósításokból. A kis létszámú osztagok precízebb taktikai megoldásait kedvelő játékosoknak minden bizonnyal számos küzdelmes órát fog szerezni a Platoon.

GOTHIC II

Fejlesztő: Piranha Bytes
Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2002 ősz

A földrengésnek köszönhetjük ezt a folytatást, mely megnyitott egy dimenziók közti portált. Az egyre szélesedő átjárón démonok özönlenek át a már eddig is sokat szenvedett földekre. A fogságából kiszabadult Xardas rettenetessé növekedett hatalmával, az átjáró szélesítésével végzetes káoszt és borzalmat hozhat Myrtana birodalmára. A napjaink igényeihez igazított folytatásban természetesen Xardas terveit kell meghiúsítanunk ebben az akciókkal teli egy karakteres szerepjátékban.

A játék világára hatással lesznek tetteink, melyek befolyásolják majd kapcsolatunkat az ott lakókkal. A készítők nagy súlyt fektettek arra, hogy életet vigyenek az utcákra is. Ez jól látszott egy farkashorda támadásakor, ahogy a menekülő vásári népek közül kiválik az őrség, és felveszi a küzdelmet a vadakkal.

A játék minden tekintetben felújított motorja ötször annyi poligonból építi fel a kalandok felszíni és föld mélyén húzódó helyszíneit, mint az első részben. Nagyjából ugyanilyen arányú a fellelhető tárgyak számának növekedése is – e jellemzőket maguk a fejlesztők húzták alá, kiemelve a legfontosabb előreléпéseket.

Nos, ha a „hétköznapi" háttértörténeten is ilyen mértékben tesz majd túl a kaland, akkor érdemes lesz megcsodálni a sárkányok és démonok népes családját, miután hősünk tökéletesen kitanulta a harc és a mágia művészetét.

ROLLERCOASTER TYCOON II

Fejlesztő: Chris Sawyer
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002. október

Igazán nem tudott lenyűgözni Chris Sawyer RollerCoaster Tycoonjának második része, hiába pakolták bele a Six Flags parkokat. Végül is a program nem mutatott fel semmi újat azon kívül, hogy rengeteg eddig nem látott, előre tervezett parkot és néhány, tulajdonképpen felesleges animációt tartalmaz. Bizonyára kijavították az alapprogram kisebb hibáit is, de egy második részhez szerintem ez nagyon kevés, még akkor is, ha az alapverzióból több milliót adtak el.

GHOST MASTER

Fejlesztő: Sick Puppies
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2003 március

A szó szoros értelmében szellemesen eredeti ötlet áll a Ghost Master hátterében. Végy egy házat, melyben egy család éli hétköznapjait, vagy akár egy hajóroncsot, melyet búvárok látogatnak. Végy néhány szellemet, lidércet, nyughatatlan lelket és még megannyi ezoterikus jelenséget, amitől csak ember megijedhet, majd bízd őket a játékosra. Hogyan reagálnak az emberek, ha megpillantanak egy áttetszően feléjük libbenő alakot? Mire gondolnak, ha a tárgyak önálló életre kelnek? Mit tesznek, ha a konyha elektromos berendezései módszeresen romhalmazzá változtatják a helységet? Hát valószínűleg elmenekülnek.

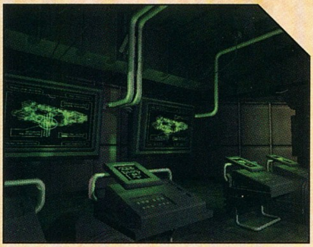
A Sick Puppies játékában éppen ez a cél. Elriasztani az embereket, félelmükből erőt gyűjtve újabb képességekkel felruházni a 60 „szellemes" teremtmény valamelyikét.

Az irodalomból és a filmtörténetből ismert szellemhad gyűlik egybe ebben a The Sims jellegű, de mégis teljesen más játékban. A tetszőleges kameraállásból szemlélhető többszintes épületek egyre nagyobb kihívást jelentenek a riogatóknak, szembeszállva a szkepticizmus bástyája mögé bújó vagy a szellemeket vadászó emberekkel. A látványos 3D effektek, az elképesztő ötletek és a sok poén miatt egyre türelmetlenebbül várjuk a játékot, ami biztos sok álmatlan éjszakát fog még okozni.

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

- Fejlesztő: Ion Storm
- Kiadó: EIDOS Interactive
- Megjelenés: 2003

Gondolom, sokak kedvence volt a 2000. év legjobb játékának választott Deus Ex, mely Warren Spector vezetésével megmentette a csődtől John Romero Ion Storm névre keresztelt vállalkozását. A szakma és a játékosok egyöntetű elismerésének hatására Warren és csapata azonnal nekilátott a legújabb rész fejlesztésének, melynek első demonstrációjára az idei E3-as kiállításon került sor. A Show-n sikerült mikrofonvégre kapnom a játék egyik designerét, aki szívesen válaszolt kérdéseimre.



Örömmel konstatáltam, hogy a Deus Exet a legtöbb írott és internetes sajtóban az év játékának választották. Ezt a nemes címet komplexitásának, interaktivitásának, fejlődési rendszerének és kiváló történetének köszönhette. Elárulnál némi információt a DX2 történetéről és a főszereplő karakterről?

A Deus Ex 2: Invisible War körülbelül 20 évvel ez első rész története után játszódik, és választ ad az eredeti történet három lehetséges befejezésének következményeire. Gondolom, észrevetted az Area 51-es helyszínen található lombikokat. Az ott látható tartályokban az első epizód főszereplőjének, John C. Dentonnak és testvéreinek Paul és Alex Dentonnak DNS-ei voltak. A játékban e három karakter génjeinek klónozásából készült főhőssel indulhatsz útnak.

Számomra a legelképesztőbb változást a DX2 grafikája okozta. Egyszerűen félelmetesen jól néznek ki a fény- és árnyékhatások, valamint az érdes felületek. Mesélnél az új motorról és a benne rejlő lehetőségekről?

A Deus Ex 2 a legújabb Unreal motort, a Warfare-t használja. Ennek köszönhetően képzeletünknek semmi sem áll útjában. Tökéletesen valósághű fény- és árnyékhatásokkal dolgozhattunk (ebben a pillanatban a designer felborítja a szobában álló lámpát, amelynek fénye beborítja az ott álló karaktert, s annak árnyéka azonnal megjelenik a falon), tökéletesen csillanó felületeket hozhattunk létre, és a Bump Mapping eljárásnak köszönhetően a nagysikerű Halóhoz hasonlóan érdes felületekkel boríthattuk be a tereptárgyakat. E látványelemek mellett nagy hangsúlyt fektettünk a Warfare motorba implementált fizikáért felelős rutin kihasználására. A fizikának hála végre olyan világot hozhattunk létre, amelyben minden tárgy és szereplő úgy viselkedik, mint a valóságban.

Az első Deus Ex őrületesen hosszúra sikeredett, a PC Guru tesztelőjének közel 60 órába telt, míg végigjátszotta. Mire számíthatunk a legújabb kalandban?

Tanultunk az előd hibáiból, és némileg tömörebb, érdekfeszítőbb játékot hoztunk létre. A játékidő tulajdonképpen a játékostól függ, mivel egy-egy feladat megoldásához számtalan út vezet majd. Nagy hangsúlyt fektettünk a tereptárgyak és a fény-árnyék viszonyok kapcsolatára. Minden tárgy megvizsgálható, és a tömegének függvényében elmozdítható lesz. Építhetünk, rombolhatunk, és akár elvakíthatjuk a felénk rohanó katonákat. Szóval a játékidő magától a játékostól függ majd, mivel az interaktív környezetnek köszönhetően számtalan variáció létezik a feladatok megoldására. Annyit azonban megígérhetek, hogy a legsebesebb megszállottak sem fognak a játékkal 30 óránál rövidebb idő alatt végezni.

A szomszédos gépen a DX2 Xboxos verziója fut. Mi a véleménye az Ion Stormnak az Xboxról, és miben fog különbözni egymástól a két platform?

Az Xbox a jelenleg kapható legjobb konzol, minden tekintetben túltesz vetélytársain, és úgy érezzük, népszerűsége napról napra nő. A fix hardvernek köszönhetően nagyon jó vele dolgozni. Mindezek ellenére a PC-s és az Xboxos verzió között semmi különbséget sem fogunk tapasztalni, egyedül az interfészt változtattuk meg, mivel a konzolon mindent kontrollerrel kell majd végrehajtanunk. A legszebb látványvilággal azonban mindenképpen PC-n szembesülhetünk majd, hiszen ott magasabb és részletesebb felbontásokban élvezhetjük azt.

Végezetül elárulnád, mikor jelenik meg a Dx2, és milyen konfigurációra lesz szükség a tökéletes futtatásához?

A DX2: Invisible Wars minden bizonnyal az Xbox verzió után, 2003 második negyedévében jelenik majd meg. A gépigényről egyelőre nem tudok nyilatkozni, az itt bemutatott verzió 2 GHz-es P4-en és GeForce 4-en fut, ám minden bizonnyal nem ez lesz a minimum konfiguráció.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Fejlesztő: Cinemaware
Kiadó: Wanadoo
Megjelenés: 2002 vége

Sherwood erdejének mélyén ismét felzeng a vidám fiúk éneke. Ezúttal a Desperados motorja kelti életre az elnyomottak védelmezőjét, a Wanadoo új akció-kaland játékában. Szebb animációk és új harcrendszer ezek jelentik a fő változásokat a sikeres western kalandhoz képest. Gyönyörű várak, kastélyok, rejtelmes sherwoodi erdő, hangulatos angol vidék és lebilincselő akciók jellemzik Robin Hood kalandjait. Legfeljebb öt főből álló társulat irányítását vehetjük a nyakunkba, hogy a seriff katonáit megleckéztetve végrehajtsuk a ránk váró küldetések sorát.
Az új harcrendszert a kardok miatt kellett bevezetni, hogy a támadás módját precízebben meghatározhassuk. Ha kard van kezünkben, akkor a karakter körül az egérrel egy görbét rajzolhatunk, ami a penge útját írja le. Miután kacifántos görbénket befejeztük, az animáció igyekszik követni azt, így egész látványos kardpárbajt produkál.
A sherwoodi erdő Robin otthona. Az ide tévedt pénzszállító kocsik a nagy létszámú őrségnek sem veszik hasznát. Számtalan csapda és rejtekhely áll a vidám fiúk oldalán, hogy ártalmatlanná tegyék az arra járót. Persze az erdőn kívül sem védtelenek szereplőink. A katonák közé hajított erszény például hamar dulakodást vált ki, ami gyorsan csökkenti a ellenfelek számát. Mivel ilyen feldolgozást a történet még nem élt meg, mindenképpen jó szórakozásnak ígérkezik a hamarosan megjelenő játék.

PROJECT NOMADS

Fejlesztő: Radon Labs
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002 ősz

A tavalyi ECTS-en már nagy feltűnést keltett játék közeledik a megjelenéshez. A kiállításon bemutatott változat már csaknem kész állapotában tündökölt, látszólag beváltva a korábbi ígéreteket. A Nomad igazi különlegesség az akciójátékok között, sok tekintetben eredeti megoldásaival. Ennek megfelelően háttértörténete mindössze kötelező adaléka a játéknak, melynek érdekességét leginkább alapötlete jelenti.

Egyszemélyes háborút vívó hősünk büszke birodalma az enyészeté lett. Egy katasztrófa darabokra zúzta hazáját, repülő földdarabok, légi szigetek kusza kavalkádját előidézve. Egy ilyen szigetet birtokolva kell a nyolc főkalandon végigverekedni magunkat, kedvünk szerint kitérve a számos mellékküldetésre.

Földdarabunk felszínén építhetjük ki gyárainkat, védelmi eszközeinket, repülő erődítménnyé változtatva azt. Hősünket külső kameraállásból irányítva járhatjuk be birtokunkat gyalog vagy akár repülve is. A különleges kegytárgyakból kiemelkedő épületek és a létrehozott repülők, léghajók közvetlen irányítását is átvehetjük, az akcióból is kivéve részünket. A három választható karakter eltérő varázslatokkal is bír, így más-más játékélményt nyújtanak. A játék grafikai megoldásai eredeti hangulatot kölcsönöznek a felhők szintjén zajló eseményeknek, ami mozgás közben még bizarrabb, mint a képeken látható. Úgy tűnik, az Xboxra is tervezett program kötelező darabja lesz a tartalmas akciójátékok kedvelőinek.

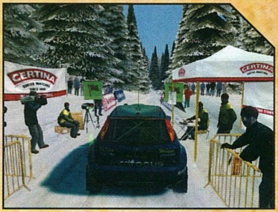
NO MAN'S LAND

Fejlesztő: Prelusion Games
Kiadó: CDV
Megjelenés 2003 nyár

Mostanában mintha fellendült volna az érdeklődés az ígéret földjének európaiak által látott első ötszáz éve iránt. Ez a program a kolonizálás és az ezzel járó etnikai tisztogatás részleteibe avatja be a játékost, hat választható népcsoport szempontjából. A látványos 3D terepen szárazföldi és tengeri csatákat vívhatunk, míg kolóniánk egyre erősödve újabb és újabb technológia fejlesztéssel veti meg lábát az Újvilágban. Az évszakok mellett a napszakok is rányomják bélyegüket a tájra, melyen számos vadállat kószál élelem után. A préri indiánok szoros kapcsolatban állnak a természettel, így képesek állatokat is felhasználni céljaikra. A sámánok pedig a mágia más formáival segítik népüket az európai ágyúcsövekkel szemben.
Bár a megjelenés még messze, a kiállított változat már képes volt bizonyítani, hogy érdemes várni a No Man's Land-re.

COLIN MCRAE RALLY 3

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: Xbox: 2002. szeptember, PC: 2003. március



A rally játékok szerelmesei minden bizonnyal tűkön ülve várják minden idők legjobb rallysorozatának legújabb epizódját, a Colin McRae Rally 3-at. A Codemasters legújabb fejlesztése nem csak a grafikus, hanem a fizikai és törési modellért felelős motorjában is teljesen új architektúrát kapott. Az autó minden egyes eleme porrá zúzható, ráadásul a leszakadt elemek is engedelmeskednek a fizika törvényszerűségeinek, így nem kell meglepődnünk majd azon, ha hirtelen kigyorsításkor az autónk törött motorházteteje a szélvédőhöz csapódik.

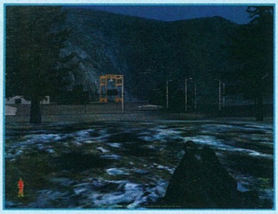
Ugyancsak említésre érdemes az időjárási viszontagságokért felelős algoritmus is, mivel a szélvédőre hulló csapadék pontosan úgy néz ki, mint ahogy azt a valóságban megszokhattuk. A 8 ország (többek között Anglia, Japán, Ausztrália és Finnország) 56 szakaszán játszható program Xboxon és Ps2-n még idén szeptemberben, míg a PC-s verzió csak 2003 márciusában kerül csak a boltok polcaira.

VIRTUAL RESORT: SPRING BREAK

Fejlesztő: Deep Red Games
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2002. augusztus

Az Eidos standján körbepillantva egy kakukktojás szúrhatott szemet az arra járóknak. Lara Croft misztikuma és a Praetorians harcmezői közé egy vidám kis tengerparti üdülő ékelődött be, alighanem napozó Eidos-fejlesztőkkel a fövenyen. A Spring Break egy üdülő vezetésének ügyes-bajos életébe avatja be a játékost. A komplexum kiépítésén kívül a legapróbb részletekig beleszólhatunk a szolgáltatások kialakításába. Legfőbb célunk, hogy a lusta nyaraló népség kényére-kedvére téve a lehető legnagyobb költekezésre serkentsük őket. Mindenkinek bepillanthatunk a fejébe, az elégedettség jelei után kutatva, ami az avatott szemnek elárulja a további teendőket. Medencék, éttermek, sportlétesítmények megannyi remek időtöltési lehetőség. Aki pedig megrettent a békés nyugalom ilyen nyílt ábrázolásától, annak elárulom, a tenger mélyéről olykor eljő a kardszárnyú rettenet, hogy belekóstoljon a vízparti örömökbe.

PROJECT IGI 2



Fejlesztő: Innerloop Studios AS
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2002 nyara

Chris legnagyobb örömére idén nyáron végre megjelenik a Project IGI második része, amely a kiadó szerint messze maga mögött fogja hagyni hasonszőrű riválisait. A játék fejlesztőjét kérdezve kiderült, hogy az IGI következő epizódja ugyanazzal a grafikus motorral, de homlokegyenest új felfogásban készített mesterséges intelligenciával lesz felvértezve. Az elõd legnagyobb bajának a küldetések közti mentések hiányát és a többszereplős játékmódok elhanyagolását rótták fel. A készítők azonban tanultak hibáikból, s a legújabb epizódban nehézségi szinttől függő mentésszámmal és professzionális multiplayer játékmóddal látták el programjukat.

A legfeljebb 16-an játszható többszereplős mód 30 különböző fegyverével (a késtől a gránátvetőn keresztül egészen a telepíthető mozgásérzékelő aknáig) és a Counter Strike-ra emlékeztető többszereplős játékmódjával minden bizonnyal az egyik legnépszerűbb hálózatos játékká avanzsál majd.

SUDDEN STRIKE II

Fejlesztő: Fireglow
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002 nyár

A háborút nehezebb befejezni, mint elkezdeni – szól a napóleoni bölcsesség, melyet a Sudden Strike fejlesztői is igazolnak folytatásukkal.

A játék lényege mit sem változott az első részhez képest, ám akik játszottak vele, értékelni fogják az új lehetőségeket. Ezúttal a japánok is csatlakoznak játszható nemzetként, így a német, angol, amerikai és orosz küldetésekkel együtt már öt oldalról küzdhetünk a békéért. Az új küldetések a tengerekre és a levegőbe is kiterjesztik a háborút, ezért a repülőket, hajókat is irányításunk alá vonhatjuk az új vasutakkal egyetemben. Összességében több mint 50 új egységgel számolhatunk, ám valamennyinek precízebb lett a sérülési modellje, ami figyelembe veszi a páncélzatot és más tulajdonságokat is.

A játékmenetet a korábbinál több parancs és egy fokkal látványosabb grafika teszi élvezetesebbé mind a 40 küldetésben. A többjátékos mód 20 további terepet tartalmaz.

Tartok tőle, hogy ma már mindez kevés lesz az első rész sikerének megismétléséhez.

ENCLAVE

Fejlesztő: Starbreeze Studios
Kiadó: Conspiracy
Megjelenés: 2002. augusztus Xbox; 2003 PC

Napjainkban reneszánszukat élik a fantasy elemekkel ötvözött „akciójátékok", melyek közül a legfigyelemreméltóbb a Starbreeze Studios Enclave című játéka, amelyik szemkápráztató képi világának köszönhetően pillanatok alatt levette a lábáról szerkesztőségünk tagjait. Az Enclave a napjainkban oly divatos külső nézetből játszható akció-kalandjáték, melyben a rejtett tárgyak és a kapcsolók keresgélése miatt bármikor átkapcsolhatunk First Person nézetbe. A 25 gyönyörűen felépített és részletgazdag világban 6 különböző osztályú karakterrel és több mint 100 fegyverrel apríthatjuk a fantáziabirodalom galád ellenfeleit. A készítők az elképesztő látványvilág mellett nagy hangsúlyt fektettek a pályaelemek interaktivitására, a realisztikus sérülési és fizikai modell készítésére is. Mindezeknek köszönhetően lerombolhatjuk a falakat, felégethetjük magunk mögött a hidakat, minden tárggyal kapcsolatba kerülhetünk, és végignézhetjük, ahogy az ellenfelekre zúdított kőhalom a fizika törvényszerűségeinek engedelmeskedve hull alá a várfalakról. Mindent összegezve az Enclave grafikai megvalósításában és hangulatában egyértelműen a Show egyik legnagyobb sikervárományosa volt. PC-s megjelenésére a jövő év első negyedévéig várnunk kell, addig be kell érnünk az Xboxos változattal.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Kiadó: Activision/LucasArts
Fejlesztő: LucasArts
Megjelenés: 2002. december

Az idei E3 egyik meglepetését a LucasArts okozta, mivel a megkopott hírnevű legendás cég minden platformon minőségi játékkal képviseltette magát. A kiállításon bemutatott LucasArts felhozatalból jómagam először a régészprofesszor kalandjait bemutató Xboxhoz igyekeztem, mivel az első rész nagy kedvencemnek számított. Indy legújabb kalandjainak alapjait a teljesen új 3Ds motor képezi megfelelve napjaink elvárásainak. Színes fények, részletes textúrák, nagyszerű karaktermodellek és a trendeknél egy hangyányit gyengébb karakteranimációk fogadtak a tesztgépnél, ahol egyetlen egy pálya volt kipróbálható. A demóban megízlelhettem a program harcrendszerét, és belemélyedhettem az új inventoryrendszerbe, melyek tökéletesen és emberbaráti módon funkcionáltak, ám igazi újdonsággal sajnos nem szolgáltak. A tesztgépnél álldogáló LucasArtsos fejlesztő kérdésemre elmondta, hogy a legújabb Indiana Jones játékban 10, egymástól homlokegyenest különböző területi régióban (többek között Berlinben, Kínában és Prágában) vehetjük fel a kesztyűt Indy régi ellenfelei, a nácik ellen, ám ennél több információt nem volt hajlandó elárulni. A beszélgetés végén azért viccesen megjegyezte: „Még több kaland, még több akció, még több fejtörő, még több Indy" ...úgy legyen!

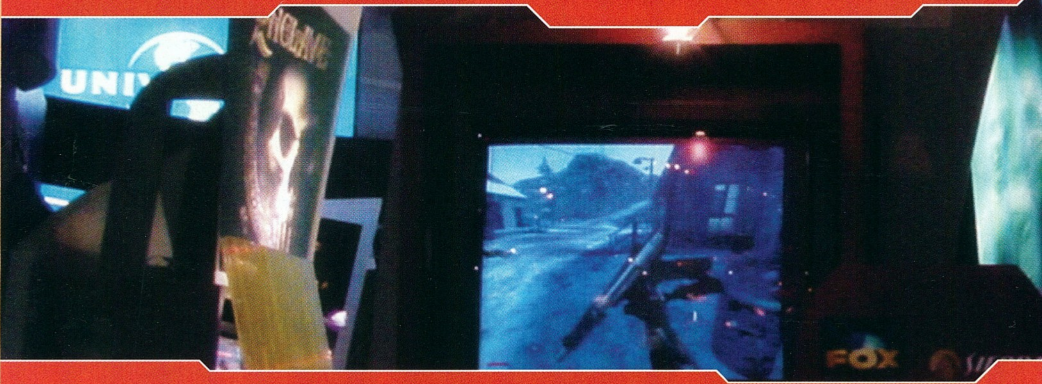
UNREAL TOURNAMENT 2003

Fejlesztő: Digital Extremes
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002 nyár

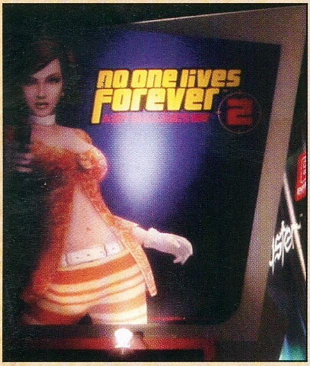
Azt hiszem, nem árulok el titok azzal, hogy a szerkesztőség személyes kedvence a Quake III Aréna, amely pergő Deathmatch módjának és kiváló fizikájának köszönhetően a mai napig nem talált legyőzőre. Idén azonban végre megjelenik az Unreal Warfare motorral életre keltett Tournament, mely az E3-as tapasztalataim alapján messze maga mögött hagyva konkurenseit új mércét állít fel a kifejezetten többszereplős játékmódra kiélezett First Person Shooterek között.

A kiállításon kipróbálható verzió leginkább sebességével és fizikájával kápráztatott el. A rakéták elképesztő sebességgel süvítenek (gyorsabbak, mint a QIIIA-ban), a lövések hatására a fűszálak elhajlanak, ráadásul a lelőtt ellenfelek a fizika törvényszerűségeinek engedelmeskedve bucskáznak le a lépcsőkön. Mindez persze nem lett volna elég, ha a Digital Extreme készítői fantáziátlan pályatervezéssel öntötték volna nyakon, ám erre szerencsére nem került sor. A játék egyetlen negatívumának az elkészített pályák nagyságát róhatom fel, mivel azok többsége 16-fős partikra lett kiélezve.

No One Lives Forever 2



- Fejlesztő: Monolith
- Kiadó: Vivendi Universal
- Megjelenés: 2002. december



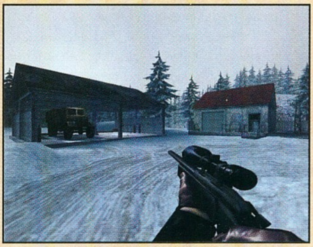
Kate Archer első kalandja szerkesztőségünk FPS-re éhes magja szerint a 2000. év legjobb First Person Shootere volt, mely hosszú és érdekfeszítő történetének, kiváló mesterséges intelligenciájának és sokoldalú játékmenetének köszönhetően azóta sem talált legyőzőre. Az idei E3-on végre a nagyközönség számára is bemutatták a várva-várt második részt, mely a nagy elődhöz hasonlóan az év játéka megtisztelő címére pályázik. E kiváló alkalmat kihasználva azonnal megrohamoztam a Nolf2 standját, ahol szóba elegyednem a játék vezető designerével, aki örömmel válaszolt kérdéseimre.

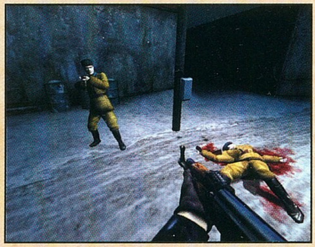
A No One Lives Forever első epizódja mind a játékosok, mind pedig a szaksajtó körében osztatlan sikert aratott. Számomra a játék legnagyobb vonzerejét sziporkázó humora, kiváló története és nagyszerű mesterséges intelligenciája okozta. Mondanál valamit az új rész történetéről?

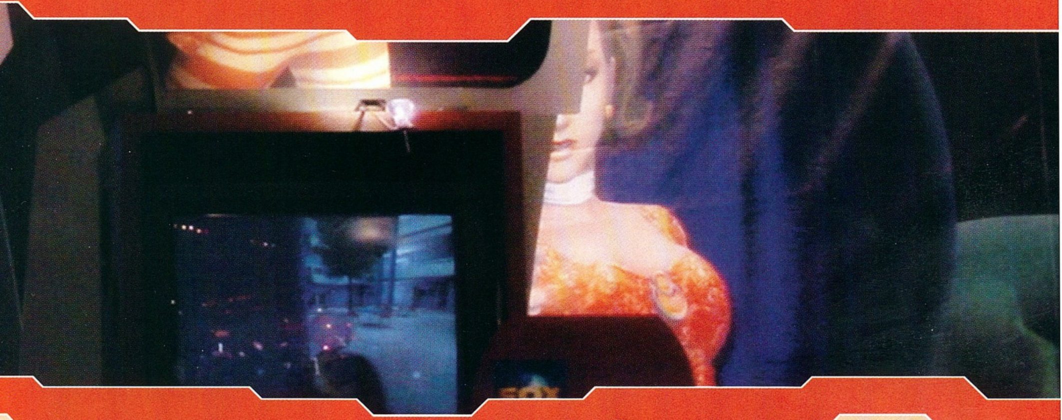
A Nolf első részén dolgozó csapat a munka befejezése után majdhogynem pihenés nélkül vetette bele magát a második rész készítésébe. Az alapkoncepció csak annyiban változott, hogy minden tekintetben jobb játékot készítsünk, ehhez nagy segítséget nyújtott a sajtó és a játékosok elismerése, hiszen a játék egyetlen magazin kivételével mindenhol 90% fölötti értékelést kapott.
A Nolf2-ben Kate Archer a UNITY oldalán ismét a világuralomra törő H.A.R.M.-mel veszi fel a harcot, de a játék történetének alakulásáról sajnos többet nem árulhatok el, nem szeretném előre lelőni a poénokat; annyit azonban megígérhetek, hogy az első résznél jóval szövevényesebb és meghökkentőbb történettel rukkolunk elő.

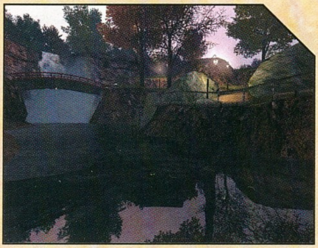
A legszembetűnőbb változás a játék grafikus megjelenítésében történt, milyen újabb lehetőségek nyíltak az új grafikus motor elkészítésével?

A Monolith Jupiter motorjának köszönhetően harmincszor részletesebb világot hozhattunk létre. Hatalmas külső terekkel és borzasztóan részletgazdag karaktermodellekkel dolgozhattunk. Mindemellett a valós idejű fény-árnyékhatások megjelenésével összetettebb játékmenetet hozhattunk létre.
Kate most már elbújhat a sötétben, a fényviszonyok megváltoztatásával felhívhatja magára a fi-









gyelmet, aminek köszönhetően a lopakodós pályák új dimenziója nyílhatott meg. A Jupiternek köszönhetően végre dinamikusan változó időjárási viszonyokat - ha megfigyeled, a havas pályán a frissen esett hó pár perc alatt beborítja a lábnyomokat -, továbbá gyönyörű csillanás-, és vízeffektusokat hozhattunk létre.

Mesélj valamit a játék egyik legnagyobb erősségének számító mesterséges intelligenciáról. Melyek az alapvető különbségek az első résszel szemben?

A mesterséges intelligenciáért felelős rutint teljes egészében kicseréltük. Megpróbáltuk szimulálni az emberek viselkedésmodelljét. Ha megfigyeled, a katonák őrjáratozás közben néha megmegállnak beszélgetni, egy kis idő elteltével a falnak dőlnek, dohányoznak, s ha a szükség úgy hozza, elrohannak a mellékhelységbe.

Cselekedeteik során folyamatosan figyelik a környezet változásait. Ha most ezen az ajtón bemegyek, és lekapcsolom a villanyt, ez az ablak előtt őrjáratozó katonának fel fog tűnni, és azonnal riadót fúj, de az is előfordulhat, hogy nem biztos a dolgában, ezért a mellette álló őrtől kér megerősítést.

Az emberi viselkedésmodell mellett nagy hangsúlyt fektettünk a német juhászok AI-jára is, akik pillanatok alatt szagot fognak, ezért menekülés közben érdemes a patakban rohanni, vagy szélviszonyokat figyelembe véve kijátszani a kis dögöket.

A Nolf első részében igazi unikumnak számított a UNITY által feltalált tárgyak szerepe. Az új részben is lesz a lángszóróként is kitűnően használható öngyújtó, vagy fényképezőgéppel felszerelt napszemüveghez hasonló kémfilmekbe illő eszköztár?

Természetesen! Kate a legújabb epizódban a csendes gyilkoló és kábító eszközöket helyezi repertoárjának előterébe, de megígérhetem, hogy az erőszakos és pusztításra éhes játékosok is megtalálhatják számításukat.

A James Bond filmeket megszégyenítő tárgyakról azonban nem nyilatkozhatok. Legyen ez meglepetés, de nézd ezt a banánt. Ha ide teszed az ajtóba, és zajt csapsz, az őr azonnal berohan, és hanyatt vágódik. Míg ő eszméletlenül fekszik, eloldaloghatunk a helyszínről.

A játékosokat leginkább az érdekli, hogy mikor bújhatnak ismét Kate Archer bőrébe. Tudnál valami bíztatót mondani a megjelenési időpontról?

Ha minden a tervek szerint halad, akkor a játék még idén karácsonykor megjelenik. Természetesen nem szeretnénk semmit sem elkapkodni, úgy érezzük, tartozunk annyival a játékosoknak, hogy addig nem adjuk ki a programot, amíg minden simítást el nem végeztünk rajta. A csapat nagy része most a többszereplős játékmódon dolgozik.

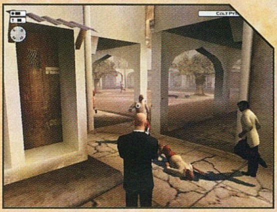
Szeretnénk a Nolf2-be olyan kooperatív módot építeni, amelyikben négyen vállvetve előre generált és alaposan felépített küldetésekben küzdhetnek a gépi ellenfelekkel szemben. Ha ezt az opciót sikerül egy hónap leforgása alatt elkészítenünk, akkor a játék idén karácsonyra kiadható állapotba kerül, ha nem, akkor csak jövő év elején jelenik csak meg.

A minőségi munkához sok idő kell, remélem, ezt minden rajongó megérti.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: EIDOS Interactive
Megjelenés: 2002 ősz

A 2000 karácsonyán megjelent Hitman: Codename 47 felkavarta az iszapot a PC-s akciójátékok állóvízében, hiszen fizikai modellje, gyönyörű képi világa és nagyszerű küldetései hosszú hetekre a monitorok elé szegezték a taktikai elemekkel fűszerezett Third Person Shooterek szerelmeseit. A Hitman legújabb része még szebb, még nagyobb és még összetettebb, mint elődje volt. Az E3-on bemutatásra került első pálya egy szicíliai kolostorba kalauzolt minket, ahol látványos tréningen és az azt követő első bevetésen vehetünk részt. Már a nyitó jelenetek után találkozhatunk a játék apró finomságaival. Immáron beleshetünk a kulcslyukakon, kedvünk szerint átválthatunk első és harmadik személyű nézet között, mindemellett gyilkoló eszközeink száma is jócskán megnőtt. Arra a kérdésemre, hogy az új részben is szerepelni fog-e kicsiny hazánk valamelyik híres épületkomplexuma, sajnos határozott nemmel válaszoltak. Elkeseredésre azonban semmi ok: a Hitman ennek ellenére az őszi játékdömping egyik befutója lehet.



SHADOWBANE

Fejlesztő: Wolfpack Studios
Kiadó: SWING! Entertainment (Európa)
Megjelenés: 2002 ősz
Honlap: shadowbane.ubisoft.com

A UbiSoft 85%-os készültségi fokozatban lévő játékát nekem Sean Dahlberg mutatta be. Számomra meglepően vonzó volt Aerynth dark fantasy környezete, ráadásul a kezelést annyira szerkeszthetővé tették, hogy minden beállítható kedvünk szerint az alapfunkcióktól a chaten át a harci üzenetekig. A karaktergeneráláskor viszonylag szegényes karakterosztály-kínálatot bővíti, hogy a 10. szintű karakterek számára megjelenik a specializálódás lehetősége.

Sean karaktere képes volt repülni, így nem okozott gondot számára átkelni a szakadék felett, s nem kellett bolyongania a sűrű erdőben sem. Fizikuma viszont nem volt túl erős, ezért íjászként tevékenykedett, lehetőleg elkerülte a közelharcot. Ez a „madár" a bemutató alatt nem találkozott más játékosokkal, de mint megtudtam, a Shadowbane-ben a guildek, a csoportjáték, és a szervezett PvP, mely szerves része a kalandozásoknak, különös hangsúlyt kapnak. Erre már láttunk sikeres próbálkozást a Dark Age of Camelotban is, amelyben a birodalmak képviselői szállnak hadba egymás ellen, itt azonban egészen másról lesz szó, bár az ostromhelyzet a Shadowbane világban is előfordulhat. Mindig tudni fogod, ki ölte meg a karakteredet, és fejvadászokat is küldhetsz rá, sőt, guildszinten is lehet majd „amint meglátod, öld meg" címen közös listát készíteni.
Az egész PvP rendszer szoros része a történetnek, akárcsak a politika. Kérdésemre kiderült, sajnos nincsenek a játékban ún. tradeskillek, tehát nem tanulhatunk mesterséget, ám kereskedő karakterünk ettől függetlenül lehet. Meglátjuk, mi sül ki mindebből.

GALLEON

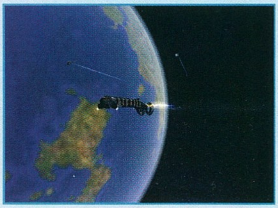
Fejlesztő: Confounding Factor
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2003

Már többször hírt adtunk Toby Guard (az Első Tomb Raider megalkotója) legújabb játékáról, mely reményeink ellenére az idei E3-on sem tudott többet felmutatni, mint egy évvel ezelőtt. A kizárólag Xboxon tesztelhető, történetorientált platformjáték sajnos a tudomány mai állása szerint oly mértékben szaggat, hogy képtelenség azt rendes körülmények között tesztelni, ráadásul a bemutatót tartó srác szerint az Interplay egyenlőre csak Xboxon és GameCube-on tervezi piacra dobni a Galleont, amelyet jó esetben kb. fél év elteltével követ majd a PC-s verzió, de hogy ez az ígéretesnek tűnő platformjáték kedvenc gépünkön tényleg megjelenik-e, arra azért nem mernék mérget venni, de mint tudjuk, a remény hal meg utoljára.

FREELANCER

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Digital Anvil
Megjelenés: 2003 tavasz

Nem sok jóval tudom bíztatni a Freelancer-rajongókat. Az idei volt a harmadik E3, melyen bemutatták a játékot, de véleményem szerint nagyon messze van még a befejezéstől. A hivatalos Microsoft megjelenési lista szerint valamikor 2003 tavaszán kerül a boltokba, de egyáltalán nem lennék meglepődve, ha a 2003-as E3-on is ki lenne állítva.
Sok újdonságot nem nagyon lehet elmondani, a játék még mindig jól néz ki (bár már nem annyira lenyűgöző, mint három évvel ezelőtt), még mindig lehet egérrel irányítani, de a hosszú évek alatt valahogy elveszett belőlem a lelkesedés iránta.

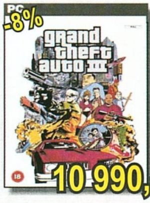


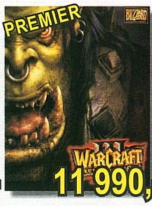
CD GALAXIS

PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

PADLÓÁRON:

Action Pack	9 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson	
Age Of Empires	3 590
Age Of Empires Gold	6 990
Age Of Empires 2	9 990
Age 2 Conquerors	6 990
Age Collectors (4 prg.)	17 990
Airport Inc.	1 890
Alice	3 590
Aliens vs Predator Gold	2 390
Alpha Centauri	2 590
Art Of Magic	3 990
Atlantis 2 (H)	2 990
Baldur's Gate 2	5 990
BG 2.: Throne Of Bhaal	5 990
Battle Realms	4 990
Black & White	8 990
B&W Creature Isle	6 490
Blair Witch Project 1	1 890
Bugdom	1 890
B-17 Flying Fortress	4 990
C&C Renegade	12 490
Caesar 3	2 390
Champ. Manager 00/01	3 490
Claw	1 890
Clive Barker's Undying	3 590
Close Combat 5	2 990
Colin McRae Rally	1 890
Colin McRae Rally 2	4 990
Comanche vs Hokum	1 890
Comanche 4	7 990
Commandos	1 890
Commandos 2	7 990
Cossacks	7 990
Cossacks Art of War	7 590
Cutthroats	1 890
Dark Age of Camelot	10 990
Desperados	5 490
Diablo	2 390
Diablo 2	5 990
Diablo 2 Expansion	5 990
Diablo 2 + Exp + póló	10 990
Drakula H	4 990
Drakula 2 H	4 990
Dungeon Siege	16 990
Emperor:Battle for Dune	8 990
Empire Earth H*	7 990
Europa Universalis H	2 990
Europa Universalis 2	9 990
Everquest	2 990
Everquest Gold	9 990
Extreme Biker	2 390
F1 2002	12 490
F1 Championship 2000	3 590
F/A 18 Korea	1 890
FIFA 2000	3 590
FIFA 2002 World Cup	12 490
Fighting Force	1 890
Fly!	1 890
Ford Racing 2001	1 890
Gabriel Knight 3	2 390
Gangsters 2	3 590
Ghost Recon Gold	9 990
Global Operations	12 490
Golem	3 490
Gorky 17 H	1 490
Grand Prix Legends	1 890
Grand Prix World	4 490
Grand Theft Auto	1 890
Grand Theft Auto 2	1 890
Grand Theft Auto 3	10 990
Ground Control Gold	2 390
Half Life Generations 3	7 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift	
Half Life Gunman	2 390
Heavy Metal FAKK2	1 890
Heroes of M&M 3	1 890
Heroes of M&M 4 (H)	10 990
Hidden & Danger Deluxe	1 890
Hitman	3 590
Hold hadművelet H	1 990
House Of the Dead	1 890
IL-2 Sturmovik	5 990
Imperium Galactica 2 H	1 990
Jagged Alliance 2: U.B.	2 990
Knights & Merchants H	1 490


-8% 10 990,-
Grand Theft Auto 3


PREMIER 11 990,-
WarCraft 3*

-30% 6 990,-
Morrowind

-30% 1 990,-
Imperium Galactica 2 (H)

-35% 4 990,-
Tropico (H)

-30% 8 990,-
Black & White

-20% 4 990,-
Settlers 4 (H)

-9% 9 990,-
Everquest Gold Pack

-15% 4 990,-
Colin McRae Rally 2

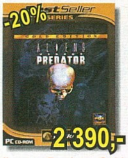
-20% 2 390,-
Zeus

-20% 7 990,-
Half-Life Generation 3

-50% 2 990,-
Everquest

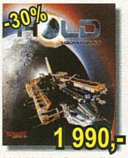
-14% 5 990,-
Diablo 2

-20% 2 390,-
Gunman Chronicles


-20% 2 390,-
Aliens vs Predator Gold

-40% 5 990,-
IL-2 Strurmovik

-25% 2 990,-
Europa Universalis (H)


-30% 1 990,-
Hold hadművelet (H)

-65% 1 990,-
Kohan

PREMIER 10 990,-
Grand Prix 4

PREMIER 11 990,-
Soldier Of Fortune 2

PREMIER 10 990,-
Heroes Of M&M IV (H)

PREMIER 10 990,-
Neverwinter Nights

PREMIER 12 490,-
F1 2002

PADLÓÁRON:

Kohan	1 990
Majesty	4 490
Mall Tycoon	1 890
MechCommander 2	6 990
MechWarrior 4	6 990
MechWarrior 4: Black K.	6 990
Mech Collection (fenti 3)	17 990
Medal Of Honor	12 490
Mig Alley	1 890
Might & Magic 7	1 890
Monopoly Tycoon	5 990
Mortal Kombat 4	1 890
Morrowind	6 990
Motocross 2+Midtown 2	9 990
Myst 2: Riven	2 990
Myst Pack (1+2+3)	9 990
Myth 2 + Green Berets	1 890
NBA 2001	3 590
Need for Speed 3	2 590
Need for Speed 4	3 590
NHL 2001	3 590
NHL 2002	8 990
Oni	1 890
Operat Flashpoint Gold	10 990
Op. Flashp.: Resistance*	5 990
Pandora's Box	4 990
Pharaoh	2 390
Populous 3	2 590
Project IGI	3 590
Railroad Tycoon 2	1 890
Resident Evil 2	1 890
Revenant	1 890
Risk 2	2 990
Rogue Spear	1 990
Rune	1 890
Saga H	2 990
Sakkmester H	4 490
Sega Rally 2	1 890
Sega Touring Car	1 890
Serious Sam	1 890
Settlers 4 H	4 990
Sheep	1 890
Silent Hunter 2	9 990
Sims	9 590
Sims Livin' It Up	6 590
Sims House Party	6 590
Sims Hot Date	6 590
Sims On Holiday	6 590
Sonic 3D	1 890
Spec Ops 2	1 890
Sports Car GT	2 590
Star Wars Racer	4 490
SW Battle for Naboo	6 490
SW Force Commander	4 490
SW Galactic BattleGr.	9 490
SW Galactic BG Miss.	JÖN
SW Jedi Knight Gold	4 490
SW Jedi Knight 2	9 490
SW Phantom Menace	4 490
SW Rogue Squadron	4 490
SW Starfighter	8 490
SW X-Wing Alliance	4 490
SW X-Wing Collector's	4 490
S.W.I.N.E. H	7 990
Theme Hospital	2 590
Theme Park, Inc	3 590
Theocracy H	1 390
Thief	1 890
Thief 2	1 890
Tiberian Sun	3 590
Tomb Raider	1 890
Tomb Raider 2	1 890
Tomb Raider 3	1 890
Tomb Raider 4	3 590
Tomb Raider Chronicles	3 590
Train Simulator	12 990
Tropico H	4 990
Unreal Tournament	4 490
Virtua Cop 2	1 890
Virtua Fighter 2	1 890
Warcraft 2 Battle.net	2 390
Warlords 3 Deluxe	1 890
Warlords Battlecry	2 990
Worms 2	1 890
Zeus	2 390
Zoo Tycoon	9 990

ÓRIÁSI NYÁRI ÁRENGEDMÉNYEK!

Csak nálunk: elképesztő akciók minden PC-s játékra!

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel

Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Letölthető akciós katalógus

Hírlevél újdonságokról, akciókról, hírekről

Előjegyzési lehetőség

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13

Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert a díj egységesen: 970 Ft

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven.

HAEGEMONIA

- Fejlesztő: Digital Reality
- Kiadó: Wanadoo
- Megjelenés: 2002 ősz

A DR hazai fejlesztői valami bámulatos elhivatottsággal dolgoznak már egy évtizede, éppen a negyedik űrstratégiájuk megalkotásán. Alapjaiban az Imperium Galactica bélyegét magán viselő új alkotás most új néven, minden eddigit felülmúló látványvilággal kápráztatta el az E3 kiállítás érdeklődőit.

A történet szerint az emberiség kinőtte a Földet, és már túl van az első bátortalan lépéseken, melyek újabb világok meghódításához vezettek. A Marson a földi technikát felülmúló kolónia működik, anyabolygójának korlátozó fennhatósága alatt. Az elszakadási törekvések végül háborúba torkollanak – ezen a ponton kapcsolódhatunk be az általunk választott oldalon a történetbe.
Főszereplőnk személye központi szerepet tölt be a játékban, az IG első részéhez hasonlóan folyamatosan bővülő lehetőségekkel.
A fő hangsúly ezúttal az űrcsatákon áll, melyek látványáról egy saját fejlesztésű 3D motor gondoskodik elképesztő minőségben. A stratégiai játékok egyre burjánzó részleteitől már megszédült játékosok örömmel fogják venni a gazdasági rész leegyszerűsítését. A kolonizált vagy elfoglalt bolygók jelentik továbbra is hadierőnk alapját, ám mindössze néhány paraméter figyelembevételére van szükség a rend fenntartásához. A bolygókon élő populáció mérete és morálja határozza meg termelékenységét, míg befolyásunk csak az adók mértékére és a termelésben résztvevők arányára korlátozódik. Mindennek megfelelően – bár első próbálkozásomat a sötétben tapogatózás jellemezte – a kezelés meglehetősen egyszerű és praktikus. A főképernyőre vetített menükből pillanatok alatt elérhetőek flottáink, bolygóink, míg az egyetlen külön képernyőt a fejlesztések irányának eldöntésekor kell használnunk.
A fejlesztések jól átgondolt rendszere is tartalmazza az IG korábbi tapasztalatait, melyekhez képest a legfontosabb újítást a küldetésenként felhasználható kutatási pontok bevezetése jelenti. Ez ugyanis megakadályozza, hogy egy küldetés során túlfejlesszük magunkat, kiegyensúlyozatlanná téve a további eseményeket.
A történet fő vonalán haladva később két új faj bukkan fel, melyek számos fordulatot tartogatnak a végkifejletig. Időközönként azonban véletlen eseményekkel is szembesülnünk kell, melyek tovább színesítik a játékmenetet.

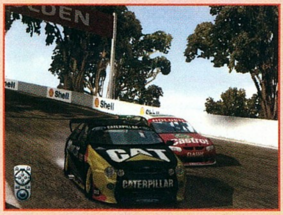
Az űr nevétől eltérően számos meglepetést tartogat. Eltérő bolygóosztályokkal találkozhatunk, melyek meghatározzák az adott kolónia teljesítményét, de a bolygókon kívül ködök, aszteroidamezők, gravitációs örvények és fekete lyukak teszik lehetővé, hogy flottánkkal a környezeti adottságokat is kihasználjuk. Míg a köd jótékonyan elrejtheti flottánkat a pásztázó műszerek elől, addig egy aszteroidamezőbe hátráló hajónak sérülésekre kell számítania. Hasonlóképpen stratégiai megfontolásokat tesz lehetővé a hajók több részre bontott sebződése is, valamint a nagyobb hajókon alkalmazható többféle fegyverzet.
A hajóknak négy méretbeli osztályát alkalmazhatjuk, ugyanennyi fegyverzetrendszerrel. A rakétaelhárító egység és a pajzsok automatikusan lépnek működésbe, ezzel is lehetővé téve, hogy az ütközet fontosabb elemeire koncentráljunk.
A 3D tér ellenére is jól áttekinthető a hajók irányítása, melyet a teljes térbeli megjelenítés, valamint egy síkvetületen ábrázolt taktikai nézet is segít. Az események természetesen leállíthatóak egyes parancsok jól átgondolt kiadásához, és erre szükség is lesz. A nyolcfős multiplayer mód érdekes összefüggésbe került a gépi ellenfél intelligenciájával. A többjátékos mód tesztelésekor szerzett taktikai tapasztalatok beépítésre kerültek az ily módon igen kifinomulttá váló mesterséges intelligenciába.

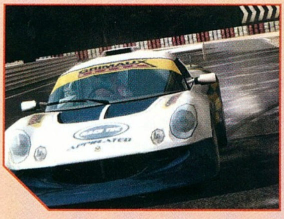
Bár a DR eddigi munkáira is büszkék lehettünk, a Haegemonia az eddigi legjobban várt hazai fejlesztés, melynek megjelenését és arról szóló írásunkat senki ne mulassza el.

TOCA RACE DRIVER

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2002 nyár

Számomra a Show legnagyobb meglepetését az autós játékok tekintetében a Toca Race Driver okozta. A TOCA sorozat készítői ezúttal nem csak gyönyörű grafikával és példátlanul realisztikus vezetési modellel látták el művüket, hanem kerettörténetet is készítettek játékukhoz. Az autó minden egyes eleme kiható, már említett fizikus motor természetesen minden szempontból maga mögé utasította a storyline-t. A félig-meddig leszakadt sárvédőnk tolatáskor a légellenállás hatására nekicsapódik autónknak, ugyanebben a szituációban a kinyílt ajtónkat egy pillanat alatt leszakítja a huzat. A TOCA Race Driver készítői 42 valóságban is létező autó licencét vásárolták meg. Minden egyes jármű a valóságnak megfelelő légcsatornákban kimért ellenállással és hivatalosan bejegyzett műszaki adatokkal lett felvértezve, melyeket a világ 38 hivatalos pályáján (pl. Bathhurst, Hockenhiem, Charlotte és Silverstone) tehetünk próbára. A végső megmérettetésre augusztusig kell várnunk, amikor is Tasnádi Zoli meghozza a végső döntést a Codemasters legújabb reménységével kapcsolatban.

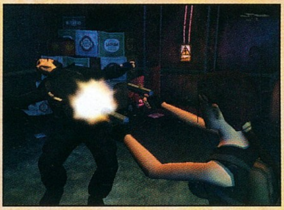




TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: EIDOS Interactive
Megjelenés: 2002. november

Lara Croft legújabb eljövetele az idei Show egyik legnagyobb eseményének számított, ám a játék kiadója csak egy átvezető animációkból és játékelemekből összevágott pár perces filmmel, valamint egyetlen egy játszható pályával képviseltette magát, ráadásul ez a demópálya is csak PlayStation 2-n volt hozzáférhető. Mindezek ellenére az új Tomb Raider minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött reményeinket. Az új grafikus motor tökéletesen funkcionált. Lara modellje még szebb, a pályatervezők által kreált szintek még részletesebbek lettek, míg a designerek munkájának köszönhetően a fejtörőkkel és logikai elemekkel telezsúfolt küldetések még érdekesebb Tomb Raidert eredményeztek.



A kiállításon bemutatót tartó fejlesztő hosszú percekig áradozott Lara megújult modelljéről, amely immáron több mint 5000 poligonból áll; ezután szemléltette Croft mozgáskultúrájának legújabb mozdulatait (amelyek közül leginkább a lopakodás tetszett, gondolom, a Thief-rajongóknak nem szükséges ecsetelnem e mozdulatsorok nagyszerűségét), majd prezentálta a játék víz és csillanás effektjeit.

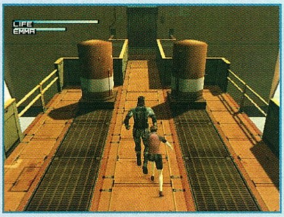
A prezentáció minden kétkedő számára bebizonyította, hogy a Core munkatársai ezúttal tényleg új dimenziókba próbálják emelni aranytojást tojó tyúkjukat.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami
Megjelenés: 2002. november Xbox; 2002/2003 PC

Minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb PlayStation 2-es játéka végre minden platformon elérhető lesz, legalább is ez derült ki az E3-as Show-n bemutatott látványos videóból. Hideo Kojima legújabb mesterműve tartalmazza a PS2-n hatalmas sikereket elért Son of Libertyt, mely a Substance révén további öt Solid Snake epizóddal bővült, és kiegészült a Metal Gear Solid első részében oly nagy népszerűségnek örvendő Virtuális Tréninggel, mely nem kevesebb, mint 500 küldetéssel ajándékozza meg az MGS rajongók népes táborát. Kojima azonban nem érte be ezzel a néhány apró változtatással, és 100 alternatív küldetéssel is ellátta legbecsesebb kincsét, mely a dolgok jelen állása szerint csak dupla rétegű DVD lemezen fér el csak.

A játék megjelenéséről egyelőre Kojima nem árult el túl sokat, de mindenképpen figyelemre méltó, hogy a Substance ezúttal nem PS2-n, hanem Xboxon debütál, s a PC-s és PS2-es változat csak ezt követően (akár 6 hónappal) kerül a boltok polcaira.



Neverwinter Nights

Fejlesztő: BioWare
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002 nyár
Honlap: nwn.bioware.com

Mint azt már mindannyian tudjuk, a NWN egyjátékos módban 60-100 óra játékidőt kínál, s a történet legalább olyan érdekes lesz, mint a BG 2-é, ígérték a fejlesztők. A helyszínt a Forgotten Realms északi vidéke, Neverwinter városának környéke adja, és a kalandozók körülbelül a 16-18. szintet érhetik el. A játék a D&D 3. kiadásának szabályait használja, ennek megfelelő a karaktergenerálás is (a kínálat: 7 faj, 11 osztály). A látott, végleges karakterképek (több mint kétszáz van!) annyira szépek, hogy szerintem már senki nem panaszkodhat rájuk, és ez a megkapó grafika áthatja a játék egészét. Maga a figura tetszés szerint alakítható – hajszín, bőrszín, tetoválás, ruházat stb. Játék közben a méretezhető minitérkép és a napló szerkezete (pl. választható, hogy időpont, fontosság vagy cím szerint mutassa a küldetéseket) is nagyon hasznosnak tűnt.

Amit eddig nem láttam, az a DM kliens, amely hasonlít a játékosokéra, de van néhány olyan menüpontja, amelyet ők nem kapnak meg (pl. pause, chooser, manifest, creator, difficulty). A játékmester avatárként jelenik meg a képernyőn, és különlegesen gyorsan tud mozogni (természetesen a játékosok nem látják, de ha akarja, bizonyos esetekben láthatóvá „kapcsolhatja" magát), hogy esetleg a megváltozott események miatt közbeavatkozhasson, ha valahol kell.

A kiállításon láthattam a szerkesztőt is, s valóban, aki már megismerte, pillanatok alatt generált benne labirintust kincsekkel, titkos ajtókkal, mágikus fegyverekkel, szörnyekkel és NPC-kel. Ahogy néztem a „könnyen használható szerkesztő" bemutatását, azért arra jutottam, hogy ez csak azoknak lesz könnyű, akik otthonosan mozognak a szerepjáték-világokban, hiszen jól megtervezni egy küldetést, és úgy kiegyensúlyozni, hogy a kalandozók lehetőleg ne haljanak bele, nem könnyű. Főleg, mert olyan modulokat is lehet majd csinálni, amelyekben nem lesz szükség a mesélőre – ezeket a játékosok az interneten közkinccsé tehetik.

A már ötödik éve készülő, és három éve csodált NWN lassan úgy tűnik, révbe ér. A programot nekem bemutató Drew Karpyshyn szerint már csak a végső simítások vannak hátra. Így legyen!

Duality

Fejlesztő: Phantagram Interactive
Kiadó: Trilobite Graphics s.r.l.
Megjelenés: 2003 első negyedéve

A fantasztikus sikereket megért Commandos széria sikercsapatából kivált maroknyi gárda az E3-on bemutatta a Show legszebb RPG elemekkel fűszerezett első és harmadik személyben játszható akciójátékát, a Dualityt. A minden képzeletet felülmúló képi világgal felvértezett akció-RPG-ben főnökünk kérésére vissza kell szereznünk a metropolisz legnagyobb cégétől ellopott dokumentumokat.

A Duality játékmenete engem leginkább a Deus Exre emlékeztetett. A játék teljesen nyitott, több szálon futó történetvezetése, a legalább 40 órás játékidő, a gyönyörű, részletgazdag képi világ és az ígéretesnek tűnő fejlődési rendszer a legnagyobb magasságokba emelheti a Dualityt, s meghozhatja a Pyro Studiosból kiszakadt Trilobite Graphics s.r.l. számára az első sikereket. A látottak alapján minden elismerést megérdemelnek.

The Thing

Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Vivendi Universal
Megjelenés: 2002 tél

John Carpenter nagysikerű horrorfilmjének számítógépes adaptációja az idei E3-on végre kipróbálható volt, és örömmel konstatáltuk, hogy a konzolváltozatok tengerében a PC-s verzió látványvilág terén messze maga mögé utasította konzolos riválisait. A Thinget kipróbálva azonban lelkesedésünk némileg alábbhagyott, mivel a program mind játékmenetében, mind kezelhetőségében alulmaradt a klasszikusnak számító Alone In the Darkkal szemben. A klasszikus horrorfilm vezérfonalára épített akció-kalandjáték apróbb hiányosságai ellenére figyelemreméltó alkotásnak bizonyult, és ha a karácsonyi megjelenésig orvosolják apróbb hibáit, akkor az év egyik legjobb és legvéresebb akció-kalandjátékával lesz dolgunk... csak bírjuk gyomorral.

Everquest: Planes of Power

Fejlesztő: Verant
Kiadó: Ubi Soft (Európa)
Megjelenés: 2002. október
Honlap: everquest.station.sony.com/power/

A magas szintű (46+) karaktereknek készülő kiegészítő új síkokat nyit majd meg a játékosok számára. A kiállításon bemutatott zóna a Tudás Síkja volt, ahonnan számos portál nyílik más városokba és síkokra. Ezen a területen a béke honol majd, itt semmiféle harc nem kezdeményezhető. Az óriási könyvtárakban új varázslatokat és tudományokat, sőt mesterségeket tanulhatunk, és a városban érdekes küldetéseket kaphatunk. Itt lesz az a temető is, melyben feltűnnek holttesteink, amikor a magas szintű zónák valamelyikében elhalálozunk, így nem lesz nehéz visszaszereznünk értékeinket...

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2002 ősz

Sajnos a több éve tartó tendencia, miszerint repülőgép-szimulátort készíteni nem éppen a legkifizetődőbb vállalkozások egyike, az idei E3-on is tovább folytatódott, hiszen a Microsoft Combat Flight Simulator 3 kivételével, kiegészítő lemezeken kívül a Show-n nemigen találkoztunk professzionális szimulátorokkal.
Öröm az ürömben, hogy a Microsoft idén is kitett magáért, és olyan játékkal ajándékozta meg rajongóit, amelyre egy rossz szavunk sem lehet. A MSCFS3 képi világa és repülési modellje már-már a tökéletesség határát súrolja, ebből következik, hogy a program botkormány nélkül majdhogynem játszhatatlan. A játék készítői az aerodinamikai tulajdonságok élethű szimulációjáról és tökéletesített többszereplős játékmódról áradoztak a legszívesebben.

A várva várt megpróbáltatásokra azonban késő őszig várnunk kell, ám akkor újra átélhetjük a második világháború legizgalmasabb légi csatáit.

SPELLFORCE

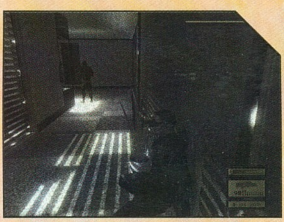
Fejlesztő: JoWood
Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2002 tél

Érdekes, valósidejű stratégia és szerepjáték keverék készül a JoWood háza táján. Akárcsak annak idején a Sacrifice-ban, ezúttal is a karakterünkre hárul a főszerep, és ő lesz az, aki megidézi a seregeket, csak most a perspektíva izometrikus. Ahogy az eseményekkel sodródsz, úgy gyűjthetsz majd különféle rúnákat, melyek segítségével bővítheted egységeid palettáját. Engem különösebben nem nyűgözött le, de ettől függetlenül az Aquanox motorját használó programból akár még lehet is valami. Ha majd kipróbálhatjuk, eldöntjük.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

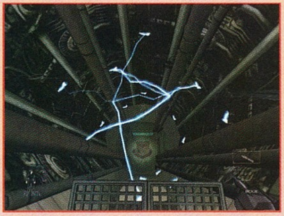
Fejlesztő: Ubi Soft Montreal
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2002 ősz Xbox; 2003 PC

A kiállítás legnagyobb meglepetését a semmiből felbukkanó Ubi Soft-játék, a Splinter Cell okozta, így nem ért nagy sokként, hogy a programot több online magazin a Show legjobb akciójátékának választotta. A kizárólag Xboxon bemutatott Splinter Cell az Unreal Warfare módosított változatát használja, mivel a Ubi Soft Montreal munkatársai a csupasz Warfare Engine-be a fény és árnyékhatásokért, valamint a játékban szereplő fizikáért felelős rutinokat építettek. A tökéletes fényhatásokat kezelő motor a bemutatók alatt valósággal elkápráztatta a nagyközönséget, melynek jelentős hányada Metal Gear Solid killernek kiáltotta ki a Splinter Cellt. S hogy miért? A válasz roppant egyszerű: Képzeljünk el egy teljesen interaktív világot, amelyben a kémfilmekhez hasonlóan némán, lehetőleg minél kevesebb erőszak alkalmazásával kell megoldani a ránk háruló feladatokat. Az akciók végrehajtásához számtalan segédeszköz áll rendelkezésünkre. A küldetések alatt kipróbálhatjuk az ajtó alatt bedugható hajszáloptikás kézi kamerát, a hőtérképet leképző távcsövet, vagy az eldugott zugokba lőhető rádióadóval működő kamerát. Mindezek persze mit sem érnének a kitűnően felépített környezet és annak viszontagságaiért felelős algoritmus nélkül.



A bemutatót tartó fiatal srác büszkén mutatta, hogyan lehet a szétlőtt akváriumból kifolyó vízbe gyalogló katonákat egyetlen elektronikus töltettel semlegesíteni, majd ezután kaján mosollyal demonstrálta az eldobott kézigránát detonációját követő reakciókat, melyek közül a légnyomás hatására kilibbenő függöny bizonyult a leglátványosabbnak.
Fontos szerep hárul a játék fény-árnyékhatásaira is, mivel a Thiefhez hasonlóan a rejtőzködés a program koncepciójának alappillére. Félelmetes látványt nyújt a drótkerítés előtt járőröző katonákra árnyékot vető drótháló, a szellőzőaknák lamellái között beszivárgó fénysugarak és a Motion Capture eljárással készített karakteranimációk, melyek így együtt olyan közel hozzák a valósághoz a Splinter Cellt, mint amit eddig álmodni sem mertük volna. Sajnos az idén megjelenő Xbox-verziót csak 6 hónap múlva követi a PC-s, ám ilyen volumenű játék azt hiszem, megéri a várakozást.

XIII



Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003

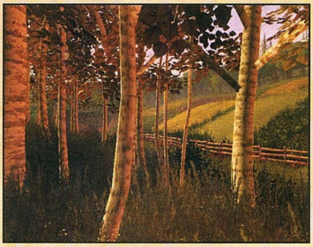
A Cell Shading technológia egyre nagyobb teret hódít a konzoljátékok területén (Jet Set Radio Future, Cell Damage, Legend of Zelda), ám úgy néz ki, hogy a leginkább a Cartoon Networkön vetített új generációs animációs filmekre emlékeztető stílus lassacskán PC-n is teret nyer, mivel a világ első Cartoon FPS-e az Xboxos megjelenés után pár hónappal PC-n is diadalútjára indul.
A XIII tulajdonképpen klasszikus, taktikai elemekkel ötvözött shooter, melyben célunk a XIII tetoválással ellátott főszereplő múltjának felkutatása.

A program játékmenete leginkább a Thief és a Soldier of Fortune egyvelegére emlékeztetett azzal az apró különbséggel, hogy a Cell Shading technológia alkalmazásától az egész rajzfilmszerűvé vált. A készítők nagy sikert várnak legújabb csemetéjüktől, de hogy a közönség hogyan fogja megemészteni ezt a szokatlan stílust, az még a jövő zenéje.

KORUNK NAGY ÁLMODÓJA: PETER MOLYNEUX

PROJECT EGO

- Fejlesztő: Big Blue Box
- Kiadó: Microsoft
- Platform: Xbox

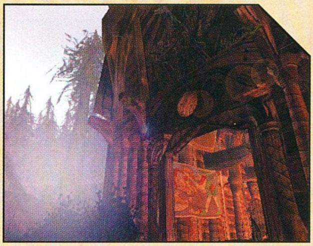


Az E3-on ismét bemutatták a Project Egót is, amelyről a 2001/07-es számban már olvashattok bemutatót. A program természetesen minden alkalommal lenyűgözi a közönséget (köztük engem is), nem véletlenül. Mint már tudjuk, a játékban 15 évesen „kezeink közé kerülő" hős további élete, szellemi és fizikai létének alakulása is tőlünk függ majd, minden tette és döntése befolyásolja jövőjét, legyen az akár izomzatának alakulása, fizikumának sérülése vagy éppen hírnevének változása. Kalandozunk vagy letelepedünk valamelyik faluban, rajtunk áll...

A sajtótájékoztató új információi között szerepelt már az, hogy bár egyjátékos módban játszunk, nem mi leszünk a birodalomban az egyetlenek, akik felfedezik, hogy a dolgok nincsenek rendben, és valamit tenni kellene ez ellen (feltéve, hogy ezt az utat választjuk). Így aztán a hírnévszerzésben is lesz számos vetélytársunk; elképzelhető, hogy az adott falu közelében riogató fenevadat nem csak mi akarjuk lerendezni, s az előttünk érkező konkurens hős learatja helyettünk a babérokat.

Az sem lesz mindegy, kivel barátkozunk, elegyedünk szóba, illetve szűrjük össze a levet: akárcsak a valós életben, itt is minden mindenre kihat, és semmi sem marad titokban. Ahhoz, hogy képben legyünk, fel kell keresnünk a Hős Céhet (Hero Guild), ahol áttekinthetjük az eredményjelző táblát. Hmmm.

Molyneux most is többször hangsúlyozta, hogy a játék vége teljesen nyitott, a végkifejlet rajtunk áll. Pontosan ezért lesz a Project Ego akár ezerszer is újrajátszható, hiszen az eseményeket a realtime AI generálja, egyik sem lesz előre beprogramozva...



BLACK & WHITE 2

- Fejlesztő: Lionhead Studios
- Kiadó: Electronic Arts
- Platform: PC

Bár a bemutatón nem utolsóként szerepelt, ám számomra igazi csemege, a végére hagytam a Black & White második részét, illetve mint kiderült, nem csak a második rész készül, hanem időközben a 3-5. tervei is felvázolódtak már, sőt.

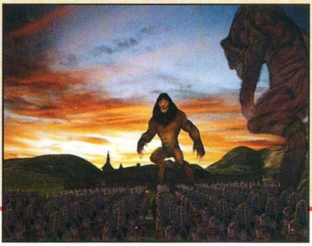
Maradjunk egyelőre a második résznél, amelyben a történet szerint háború közepébe csöppenünk. A BW 1-ben, ha elbúcsúztunk népünktől, tettük azért, mert a világban béke honolt, mindenki hitt bennünk, az egyetlen igaz istenben, és talán már meguntuk a lényünkkel való játszadozást. Ám a fejlődés, az új technológiák és a kétkedés megjelenése véget vet az idillnek. Így amikor visszatérsz, az egyes törzsek más és más istenben hisznek, és hitükért (no meg a hódításért) hadban állnak.

A fejlődés és a szituáció a játékmenetben rengeteg változást hoz, hiszen eddig csak az istenek és lényeik vetélkedtek egymással. Most városaid köré hatalmas falakat emelhetsz, embereid közt vezéreket (akik majd irányítják hadseregedet) és iparosokat nevezhetsz ki, a fémekből fegyvereket készíttethetsz, lényedet páncélokkal szerelheted fel, és természetesen új csodákat is megismerhetsz. A célod a béke megteremtése lesz, ha kell, harccal, ha kell, varázslattal és persze a kreatúrád segítségével. Ám a fejlettebb közösségeket már nem lesz olyan könnyű ámulatba ejteni...

A játékosok beállítottsága sokkal egyértelműben látszik majd, nem csak a kéz, vagy a vár változik meg, hanem az egész környezet (a fák, az állatok, a talaj stb.).

Rendkívül érdekes és értékes információ, hogy készül az online verzió is, ám mivel e feladat rendkívül összetett, teljesen külön csapat fejleszti. A hivatalos honlap szerint már készül az a DNA generátor, amellyel meglévő lényünket tulajdonságaival együtt átvihetjük majd a második részbe!

És végül, de nem utolsó sorban még valami a kreatúrákról. A játék részletessége a tizenhatszorosára nő, így kedvenceinkre zoomolva láthatjuk bundájukat, szőrüket, szakállukat és bajuszukat, kinek mije van. A látvány megkapó, persze erős gépezet kell hozzá. És akkor még azt is láthatjuk majd, ahogy ősszel a fák levelei elsárgulnak, majd lehullnak... és ez még csak a második rész.



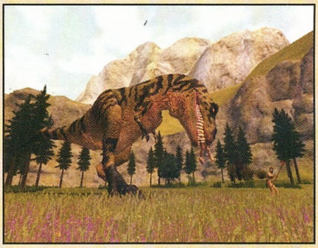
B.C.

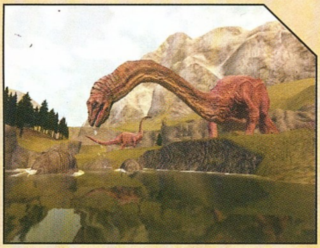
- Fejlesztő: Lionhead Studios
- Kiadó: Microsoft
- Platform: Xbox

Peter Molyneux a "legvéresebb Xbox játék" titulust előlegezte meg saját programjának, a B.C.-nek, mely így, első hallásra tulajdonképpen kőkorszaki sims lesz.
A B.C., amint azt a cím is sugallja, az ősi időkbe repít vissza majd minket, amikor is egy ősi törzs vezetőjeként kell helyt állnunk. Mi dönthetjük el, elsőként hova telepedjünk le népünkkel, majd azt is, hogy a közösségben melyik ember mit csináljon. Ezzel még elvileg nem is lenne gond, ám igen aktív résztvevőként ott van a nagy természet is, amely minden kelléket felvonultat ahhoz, hogy, dinoszauruszokkal és más természeti csapásokkal fűszerezett, hányatott sorsot jutasson nekünk.

Így alakulhat ki hát minden idők egyik legvéresebb stratégiai játéka, mely tulajdonképpen a puszta túlélésről szól, akárcsak annak idején a valóságban...
Azért a B.C. nem egyszerűen egy stratégiai játék a sok közül, az AI ebben is kiemelkedik majd. Bár a program még a fejlesztés eléggé korai fázisában van, máris láthattunk például olyat, hogy a törzs tagjainak kiadott parancsra (pl. kezdjetek valamit adott tárggyal) megpróbálták kitalálni, mit is akarhatunk tőlük, hogyan oldják meg az adott helyzetet.

Meglátjuk, mi lesz belőle!



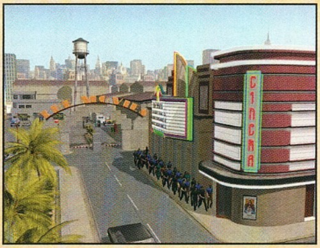


THE MOVIES

- Fejlesztő: Lionhead Studios
- Kiadó: Electronic Arts
- Platform: PC

Lassan már megszokhattuk, hogy Molyneux istenekké teszi játékosait, így kissé meglepő volt az egyelőre csak képi szinten bemutatott The Movies, amely egész más lesz, mint amit Petertől eddig megszokhattunk, hiszen ebben a játékban saját filmstúdiónk lesz, ahol elkészíthetjük azokat a filmeket, amelyekről eddig csak álmodoztunk, s ha ügyesek leszünk, újraírhatjuk a filmvilág történelmét. A mozizás létforma, az igazán megszállottak számára ez egy külön, varázslatos birodalom, ahol mások álmaiban repkedhetünk átélve gondolataikat és vízióikat.
A Lionhead játékában szinte mindenre figyelnünk kell majd, így a stúdió vezetése mellett a filmkészítés részleteinek gondjai is a nyakunkba szakadnak majd, a forgatókönyv kiválasztásától kezdve a rendezésen át a reklámokig és végül a bevételek, illetve a veszteségek elkönyveléséig. A cél persze az, hogy mindez élvezetes legyen, így aki nem rendező alkat, az is könnyen boldogulhat, hiszen nem nekünk kell megadni a színeszek minden egyes mozdulatát vagy ilyesmi, elég, ha a film bizonyos elemeinek arányát megadjuk a mutatókkal (pl. realizmus, erőszak, romantika stb.).

Molyneux azt is elmondta, hogy akárcsak a The Simsben, ezúttal is minden pénzbe kerül majd: a személyzet fizetése, a művészek gázsija, a propaganda kampány stb. Így csak akkor tudunk újabb filmeket készíteni, ha az elkészült művet a nagyközönség jól fogadja, s megfelelő bevételhez jutunk a forgalmazásból. Hogy ez mitől függ, még rejtély, bár ahogy Peter mondta: „Ha csak egy temetőd, egy börtönöd és egy hoteled van, nem biztos, hogy jó ötlet romantikus filmet csinálni". Bennem persze ott bujkál a kisördög, miért is ne?! Amint elkészül a The Movies, első dolgom lesz kipróbálni! Mivel az elkészült filmjeiket a játékosok majd megoszthatják egymással (bár erről még sokat nem tudni, hogyan), ígérem, művemet közkinccsé teszem. ;-)



THE SIMS ONLINE

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: EA
Megjelenés: 2002 vége

Zárt ajtók mögött, csak a „kiválasztottaknak" mutatta be az EA az óriási sikerű Sims sorozat online verzióját, melyben akár 30.000 játékos élhet együtt, egyetlen óriási városban. A szám döbbenetes, már csak azért is, mert a szerverek egy-egy városként funkcionálnak, tehát ez szerverenként ennyi embert jelent!

Szintén impozáns szám, hogy míg az eredeti Simsben körülbelül 150 tárgy volt, ebben kezdéskor 1000 lesz.

Persze a legfontosabb itt a játékosok közti kommunikáció lesz, ami egyrészt rögtön megjelenik a játékban (képregényszerű buborékok), illetve lesz e-mailküldési és még számos egyéb kommunikációs lehetőség is.
Elvileg mindenki mindenkivel kezdeményezhet szociális akciókat, de ha a sims élet úgy alakul, eldöntheted, egyáltalán ki az, aki beléphet a házadba, melyben előfordulhat, hogy nem csak te laksz, hanem akár még másik hét sims is.
Hogy miért laknátok nyolcan együtt? Természetesen az anyagiak miatt, no meg azért, hogy az otthonotok minél aktívabban részt vegyen a folyamatosan zajló közösségi életben, akkor is, amikor te például nem játszol.

Érdekesen hangzott a top százas lista, ahol ilyen címekért versenghetünk, mint a leggazdagabb, a legmókásabb vagy éppen a legnépszerűbb sims.

A The Sims Online megvásárlásával részei lehetünk majd e virtuális közösségnek, és bizonyos ideig ingyen is játszhatunk, de aztán jön a havidíj, amelynek a mértékét még nem tették közzé, ám állítólag a többi online játékéhoz hasonló összeg lesz.

EVERQUEST II

Fejlesztő: Verant
Kiadó: Ubi Soft (Európa)
Megjelenés: 2003 vége

A Sony Online teljesen zárt, fekete függönnyel körülvont standjára csak előre egyeztetett időponttal, vagy a show újságban talált nyertes szelvénnyel lehetett bejutni. Ez nem festett túl pozitív képet a cégről, főleg azért, mert az EverQuest már nincs konkurencia nélkül, és bizony minden vetélytárs közszemlére volt téve, sőt némelyik még kipróbálható is volt! De hát ők tudják, mit csinálnak.

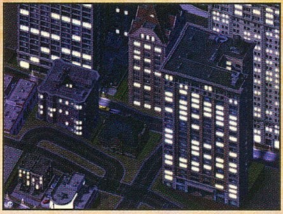
Egy biztos, az EQ 2 fantasztikusan néz ki, a képek nem tudják visszaadni a látványt, amelyet az élő program az új motorral produkál. Befallen fáklyáinak remegő fényében láthatóvá vált a textúrák kidolgozottsága, csak az a kérdés, milyen erőmű kell majd ahhoz, hogy ezt otthonunkban, több ezer ember „társaságában" élvezhessünk. Szintén lélegzetelállító volt a varázslatok megjelenítése, ám mindez csak külcsín. Számomra izgalmasabb lett volna a tartalom, amelynek részleteit még az E3-on sem árulták el.

DRAGON EMPIRES

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2002 ősz

Hamarosan készen áll a megmérettetésre a Codemasters első MMORPG-je, hiszen a napokban már kezdődik a Dragon Empires bétatesztje. A program élőben épp olyan gyönyörű, mint a képen, valósággal lüktet.

A cél, mint ahogy nemrég írtuk, hogy birtokba vegyük a birodalom kulcsfontosságú pontjait kereskedelmi vagy harci úton. Így aztán ennek az online szerepjátéknak is a legkihegyezettebb része a játékos-játékos elleni küzdelem (PvP), és igen érdekes aspektusa az is, hogy rengeteg mindent a játékosok készíthetnek el benne. Olykor érdemes lesz kereskedőként utazni, hiszen így élvezhetjük a törvényen kívüliek könyörületességét, míg a birodalom más területein mi lehetünk rettegett fejvadászok.



Sim City 4

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002 vége

Amikor a Sim City 4-hez érkeztem, éjszakai város fogadott, majd megragadott a hajnali ködben úszó folyó képe...

A látvány sokat változott, teljesen 3D-s lett, és megjelent a napszakok változása, ami sokat dob a hangulaton, főleg ha kicsit közelebbről szemléljük városunk eseményeit.

Mint megtudtam, a program mindent tud, amit a Sim City 3000, és ezen felül számos újítást is tartalmaz. A regionális nézetben megszemlélhetjük városunkat távolabbról is, és vasúttal vagy közúttal összeköthetjük azt a közeli településekkel és városokkal is lehetővé téve ezzel polgárainknak a kereskedelmet vagy akár a vándorlást is.

A Sim City 4 három módban lesz játszható. A hagyományos módról nincs mit szólni, míg a My Simet kifejezettem a sims fanoknak készítették, ugyanis kedvenc karaktereinket átimportálhatjuk városunkba, és figyelemmel kísérhetjük életüket, tevékenységeiket, úgy alakíthatjuk környezetüket, hogy igazán jól érezzék magukat. Hmm, kicsit fura, szeretem a Sims sorozatot, de ezt már túlzásnak éreztem.

A harmadik módban egyfajta pusztító istenként szabadulhatunk rá a városokra, és változatos katasztrófákat zúdíthatunk rájuk. Na, engem ez sem hozott lázba.

Az viszont nem hangzott rosszul, hogy városainkat csereberélhetjük majd az interneten, hiszen egymástól mindig sokat lehet tanulni.

Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

Fejlesztő: Mythic Entertainment
Kiadó: Wanadoo (Európa)
Megjelenés: 2002 vége

Idén májusban a DAoC már kétszázezer regisztrált játékossal büszkélkedhetett, így nem volt meglepő, hogy a Mythic bejelentette, kiegészítőt készít nagysikerű MMORPG-jéhez...

Mi lesz a Shrouded Isles legfontosabb újítása?
- Természetesen a legegyszerűbb megoldás egy teljesen új birodalom megjelenése lett volna, de úgy gondoltuk, ez felborítaná a világban kialakult egyensúlyt, így inkább a finom részleteket helyeztük előtérbe.
A világ térképéhez apró szigeteket csatolunk, így jelenik meg például az albioni birodalomban Avalon.
Ha jól tudom, 3 új faj lesz a kiegészítőben, és megjelennek új karakterosztályok is.
- Igen, de még nem árulhatok el róluk részleteket, sajnálom. Annyit azért megemlítenék, hogy előkerülnek majd a birodalmak sötét oldalai...
Miről lebbentheted még fel a fátylat?
- A mesterségek terén is lesz számos újítás, ezek közül az egyik, hogy a kalandozók már mágikus fegyvereket és páncélzatot is készíthetnek majd.
Szintén érdekes lehetőség lesz a házak vásárlása.
Mikor jelenik meg a program?
- Terveink szerint augusztus végén megkezdenénk a bétatesztet, és a végleges verzió körülbelül novemberben már a boltokba kerülhetne.

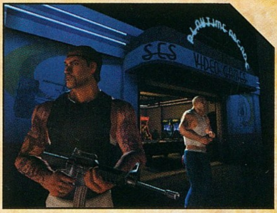
Elite Force 2

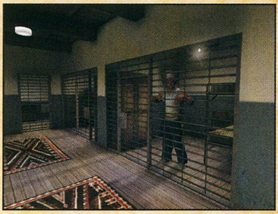
Fejlesztő: Ritual Entertainment
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2002 ősz

Minden vitán felül áll, hogy a Raven Software által készített Elite Force minden idők legjobb Star Trek FPS-e. A Ritual Entertainment (Sin) is tudatában van ennek a ténynek, ezért minden energiájukkal azon dolgoznak, hogy az idén ősszel megjelenő folytatás minden tekintetben felülmúlja elődjét. A játék fejlesztője kérdésemre elmondta, hogy a legszembetűnőbb változás a játék összetettségében és a logikai feladatok számában keresendő, mivel a grafikus motor (Quake III Aréna) ugyanaz maradt, és így a magasabb poligonszám és a részletesebb karaktermodellek a történet hátterébe szorulnak. A bemutató során előkerült az új epizód legkedveltebb eszköze, a kézi szkenner, amelynek segítségével felkutathatjuk a Borg bázisok gyenge pontjait. Az elődhöz képest a társainkért felelős mesterséges intelligencia is minőségi ugráson esett keresztül, ugyanis a demót kipróbálva partnereink szemlátomást ügyesebben és összehangoltabban viselkedtek.

SWAT URBAN JUSTICE

Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Vivendi Universal
Megjelenés: 2002 ősz





A csapatorientált, taktikai elemekkel fűszerezett First Person Shooterek legkiválóbb sorozata idén újabb epizóddal bővül, mivel késő ősszel a Sierra a kereskedelmi csatornákra bocsátja az Urban Justice-t. Chris előző havi bemutatóját olvasva hatalmas lelkesedéssel rohantam a SWAT standhoz, ám az ott fogadott alfa állapotú demó képtelen volt demonstrálni a screenshotokon átütő fantasztikus látványvilágot. A karakterek kivételével az összes tereptárgyat elnagyolt textúrák borították, a külső helyszíneket láthatatlan határvonalakkal zárták el, ráadásul csapatunk tagjai a kód mai állása szerint képtelenek összehangoltan dolgozni. Mindezek dacára a program készítői biztosak az év végi megjelenésben, amikor is 16 vérpofin kivitelezett miszszióban vehetjük fel a harcot a terroristákkal szemben. Azt gondolom, mondanom se kell, hogy az újrajátszás érdekében az Urban Justice helyi hálózatos és internetes, többszereplős játékmódokkal is fel lesz vértezve.

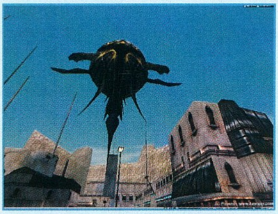
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Megjelenés: ?

A konzolos Need for Speedek mellett jó volt látni a PC-n futó arcade autóverseny legújabb epizódját. Sajnos a PC-s változatból még csak nagyon korai verziót tudtak bemutatni (a játék 26%-ban volt csak kész), de már abban is látható volt, hogy a Hot Pursuit méltó folytatást kapott. A kiállított demóban még csak egy pálya (Görögország) és egyetlen sportautó (Ferrari 360 Spider) szerepelt.

A grafika teljesen rendben volt, bár nekem nagyon hiányzott az autóról és a pályáról az Xbox játékokban megszokott bump mapping. A játékban a rendőrök a megszokott járgányaik mellett vadonatúj sportautókat is bevetnek az üldözésben. Abban az esetben, ha sikerül megállítaniuk, kívülről láthatjuk magunkat, amint sikertelenül próbálunk meg elfutni a zsaruk elől, de a végén azért kattan a bilincs a csuklónkon.

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS



Fejlesztő: Funcom
Kiadó: Funcom
Megjelenés: 2002.

Egy időben az Anarchy Online sokat vesztett kezdeti népszerűségéből, ám a folyamatos fejlesztések nyomán a játék újra talpra állt, és népszerű lett. A Funcom csapata azóta is feles arányban megosztva dolgozik a napi feladatokon, illetve a kiegészítőn, mely forradalmi változásokat hoz majd Rubi-Ka világába. Ahogy a fejlesztők elmondták, ha valaki belép a Shadowlands birodalmába, kiderül majd igazi természete (a párhuzam furcsa, de akárcsak a Black & White-ban, a gonoszok külseje démonikusra torzul, míg a jók angyali fényben ragyognak). A kiegészítő teljesen új megjelenítést hoz, akár a tájat, akár a szörnyeket vagy a karakterek megjelenítését nézzük. A kalandozók számára igazi csemegék lesznek a sci-fi világba rejtett középkori labirintusok és barlangok. Sajnos a lebegő várost még nem tudták megmutatni, mert a textúrái nem készültek el, pedig nagyon izgalmasan hangzik. A kiegészítővel a maximális szint (200) ugyan nem változik, de a tapasztaltabb kalandozók olyan helyekre is eljuthatnak, ahová alacsonyabb szintű társaik még nem.

LIONHEART

Fejlesztő: Black Isle
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2002 tél

A Fallout alkotói a nukleáris háború utáni vízióból visszatértek a középkori fantasy területére, és egy új, alternatív világot hoztak létre, mely párhuzamba hozható a XVI. századi Európával.

A főhősközpontú történetben a mágiát használó angolok és a spanyol hódítók közötti kalamajkába csöppenünk majd bele. A 40-60 játékórát ígérő Lionheart megjelenítése rendkívül hangulatos, bár szó sincs 3D-s pompáról: a Black Isle hozza formáját, a 2D-s világban jól megférnek a 3D-s modellek. A játék grafikus motorjaként szolgáló Velocity lehetővé teszi, hogy a minőségi grafika mellett a szerényebb gépek tulajdonosai is örülhessenek a csapat új szerepjátékának.

A kiállításon még érdemben nem sok mindent láthattunk, a kristályok pl. teleportokként működtek, holott erről később szó sem lesz, de mint kiderült, az egész demóverziót pár nappal az E3 előtt dobták össze. Mivel a történet rendkívül főhősorientált, így többnyire legfeljebb néhány hozzánk csapódó NPC-vel oszthatjuk meg kalandjainkat.

A beszélgetések aránya kevesebb lesz, mint ahogy azt a BI-től megszokhattuk, állítólag az akció rész jóval hangsúlyosabb lesz. Remélem, ez azért nem megy majd a szerepjáték rovására!

IMPOSSIBLE CREATURES

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2003 eleje

Már a tavalyi kiállításon is felfigyelt mindenki erre a különleges csemegére, melyben különböző állatok tulajdonságait kombinálva juthattunk igen furcsa egységekből álló haderőhöz, ám akkor még a fejlesztés igen korai stádiumban volt.

Idén a már új néven megjelent programot csodálhattuk meg, amelyet még mindig igen izgalmassá tesz a Sigma technológia. 52 valós világban létező lényből kombinálhatunk, ami csaknem harmincezerféle lényt jelent, így aztán elképzelhető, ez micsoda változatosságot hoz ebbe a RTS-be. A kiállításon leginkább a lények variációit láthattuk (például elektromos angolnát elefánttal keverve), és gondoltam, nem gáz, hiszen itthon várt a bétateszt, amelyik viszont kicsit aggasztó módon alig volt hajlandó elindulni, és akkor is csak olyan sebességgel, hogy a játék élvezhetetlen volt.

Ennek fényében nem véletlen, hogy az idén tavaszra beígért programot most már csak jövő év elejére ígérik.

EVE: THE SECOND GENESIS

Kiadó: Simon & Schuster Interactive
Fejlesztő: CCP
Megjelenés: 2002 vége

Az idei karácsony maga a Kánaán lesz a sci-fi MMORPG rajongók táborának. Szebbnél szebb, és remélhetőleg jobbnál jobb programok között lehet majd válogatni. Ezt a kínálatot bővíti az EVE is, melyet csapatunkban Chrisnél jobban nem vár senki.

Mit ne mondjak, a kint látottak alapján meg tudom érteni. Az EVE kicsit eltér a többiektől, mert szó sincs benne virtuális karakterről, téged a programban tulajdonképpen egy hajó képvisel, akár az űrben, akár valamelyik állomáson jársz.
Azért, hogy a dolog kicsit emberközelibb legyen, portrét választhatunk, de semmi több személyeskedés. :)
A program debütálásakor több mint negyven alapűrhajó közül választhatunk, melyeket aztán mindenki kedvére spécizhet, már ha az anyagi feltételei megengedik.

A bemutatott szimulációban az EVE pont olyan csodálatos volt, mint a képeken; nem szaggatott, és izgalmakban sem volt hiány. Kérdés, hogy kizárólag online módban képes-e lekötni a játékosokat hosszú időre.

G.I. COMBAT

Fejlesztő: Freedom Games
Kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2002 nyár

A csontstratégiák kedvelőinek igazán jó hírrel szolgálhatok, ugyanis a Strategy First Standjánál a G.I. Combat révén igazi kincsre leltem. A normandiai partraszállás eseményeit feldolgozó valós idejű stratégiai játék vezető designere a több mint 1 millió példányban eladott Close Combat széria ötletgazdája volt, aki a Microsofttól kilépve létrehozta saját cégét, és fejébe vette, hogy elkészíti minden idők legjobb stratégiai játékát. A nagy sikerű Combat Missionre emlékeztető játékban 12-12 küldetésen keresztül mind az amerikai, mind pedig a német oldalon próbára tehetjük hadvezéri képességünket. A Freedom Games gigantikus vállalkozásban az 1944-es partraszállás és az azt követő megmozdulások során felvonultatott teljes fegyverarzenál a rendelkezésünkre áll, és a lehetőség, hogy megváltoztassuk a történelmet, csak rajtunk áll. Az eredeti verzióhoz mellékelt küldetésszerkesztő, az internetes és helyi hálózatos többszereplős játékmódok minden bizonnyal nagy sikernek örvendenek majd csakúgy, mint a játékhoz mellékelt pályaszerkesztő, amellyel pillanatok alatt elkészíthetjük saját csataterünket.

UNREAL 2: THE AWAKENING

- Fejlesztő: Legend Entertainment
- Kiadó: Infogrames
- Megjelenés: 2002. december

A First Person Shooterek kedvelői a Doom III mellett leginkább az Unreal második részének bemutatójára voltak kíváncsiak, ám a várakozások ellenére a Legend Entertainment, az Unreal 2 fejlesztőcsapata csak pár perces, rossz minőségű animációval képviselte magát. Szerencsére a kiállítás utolsó napján a játék készítői az Atari/Infogrames standján gyönyörű lányokkal és az Unreal 2: The Awakening E3-ra szánt verziójával jelentek meg, és az éppen arra járóknak röpke ízelítőt adtak játékukból. A látványos prezentációt két részre bontva előbb a külső, majd a belső jelenetekkel kápráztatták el az egybegyűlteket.

Outdoor Action. A külső helyszínen játszódó küldetés tökéletesen demonstrálta az Unreal Warfare motor erősségeit. A hatalmas játéktéren a feladat egyszerűnek tűnt. A számítógép által irányított társainkkal akadályozzuk meg az idegenek invázióját, és biztosítsuk a leszállóhelyet a hamarosan érkező mentőhajónak. A minden elemében interaktív környezetben a szél és a lövedékek hatására el-elhajló aljnövényzet hirtelen megnyílt, és a Skraj csapat tagjai plazmafegyvereikkel megrohamozták társainkat, mialatt a főszereplő a lövegtornyok telepítésével bajlódott. A tornyok telepítése után elkezdődhetett a kerítések lefektetése, a Turretek és társaink ekkor már sikeresen boldogultak, s így a védett területen felhúzhattuk a hatszöget formáló leszállópályát, melyre kisvártatva megérkezett a mentőhajó.

Indoor Action. A landolást követően a szövetséges csapatok békésen meneteltek bázisuk felé, amikor a felszállópálya ködfüggönye mögött egy ismeretlen, emberi formára semmiképpen sem emlékeztető alakzat tűnt fel. A ködfelhő hirtelen szétrebbent, és a fenevad társaink közé ugrott; abban a pillanatban a kamera belső nézetbe váltott. A játékos berohant a bázisra, és még látta, hogy az útját álló csapóajtó alatt egy idegen berántja társát (klasszikus Unreal jelenet 1.). Hősünk csak balra menekülhetett, a szikraeső tengerében felbukkanó bestia sziluettjébe beleeresztett egy tárat, majd beugorva a liftbe megnyomta a legalsó szint gombját. A komótosan araszoló liftben hirtelen kialudtak a fények (klasszikus Unreal jelenet 2.), majd hirtelen megállt, amikor hatalmas robaj rázta meg a csendet. A teherlift tetejére ugró Skraj karmai beszakították a tetőszerkezetet, és a kabin zuhanásba kezdett. Félelmetes látványt nyújtott a biztonsági fékrendszerek bekapcsolásakor bekövetkező szikraeső, mely meg-megcsillantotta a fenevad zöldesen csillogó páncélját. A zuhanást követően a lift ajtaja kinyílt... sűrű füst borította a folyosót... hősünk előrelépett, de a felvillanó pengék elől már képtelen volt kitérni.

Az Unreal hangulat. A Legends Entertainment műhelyében valami egészen elképesztő dolog született, mely grafikailag ugyan nem versenyezhet a Doom III-mal, ám a látottak alapján semmi oka sincs a szégyenkezésre, mivel a készítőknek sikerült ízig-vérig profin összerakott játékkal előállniuk. A bemutató alatt mindenki őrjöngött, és szeretett volna még többet látni a legenda folyatásából, ám a készítők minden kérést és kérdést elutasítottak, és az előadást követően pillanatok alatt elhagyták a helyszínt nem hagyva maguk mögött mást, csak azt az utánozhatatlan Unreal hangulatot, melynek végső eljövetelére karácsonyig várnunk kell.

Gladius

Kiadó: LucasArts
Fejlesztő: LucasArts
Megjelenés: 2003

Az Oscar díjas Gladiátor óta észrevehetően megnőtt az érdeklődés az ókori Róma és a gladiátorküzdelmek iránt. Ezt a hullámot igyekszik meglovagolni a LucasArts a Gladiusszal, mely alapjában véve taktikai csapatjáték gladiátorokkal. A kiállított játék ugyan Xboxon futott, de a fejlesztő titokban megsúgta nekünk, hogy készül a játék PC-s változata is. A három főből álló csapatot mi állítjuk össze kedvünk szerint, valamint mi szerelhetjük fel az embereinket fegyverekkel is. Minden karakternek megvan a maga különleges képessége (ez akár mágiahasználat is lehet), s ezeket kell nekünk a legjobban kihasználnunk a győzelem érdekében. Siker esetén a karakterünk fejlődik, és nagyobb eséllyel készülhetünk a következő gladiátorküzdelemre.
Az ember ellenfelek mellett később megjelennek a különféle vadállatok és szörnyetegek is.

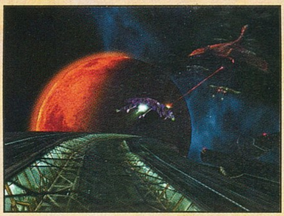
A fejlesztő szerint az egész játék egyetlen izgalmas történetre fog épülni, de ennek részleteiről mélyen hallgatott. Érdekes volt látni, hogy a LucasArts olyan fejlesztéshez adta a nevét, melyben egyetlen rohamosztagos vagy kalóz sem szerepelt.

Earth and Beyond Online

Fejlesztő: Westwood
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002 vége
Honlap: ebweb.westwood.ea.com

Már több ezer játékos bétateszteli az év végére ígért Earth and Beyond Online-t, melyet a Westwood zártkörű vetítésen, a C&C: Generals mellett mutatott be. A karakterosztályok és fajok gyors vázolása után következett ezek megválasztásának kihatása az űrhajók használatára. Így például a tudósok felspécizett hajóinak tűzereje kisebb, mint a harcos típusúaké, míg a kereskedőknél a raktártér nagyobb, és a járgány kevésbé mozgékonyabb. Az űrhajók kinézetéről elég, ha annyit elmondunk, hogy Doug Chang tervezte őket (ő volt az utolsó két Star Wars film Creative Directora).

Akik már játszottak MMORPG-vel, azok biztosan feltennék a kérdést, mi van a halállal... nos, nem lesz elhalálozás, és a PvP küzdelmekre is csak kifejezetten erre készült területeken kerülhet sor.
Úgy tűnik, idén nagy harc alakul majd ki a sci-fi MMORPG-k piacán.



Mechwarrior 4: Mercenaries

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Cyberlore Studios
Megjelenés: 2002 tél

A Mechwarrior sorozatban már volt egyszer egy olyan kiegészítő, melynek az alcíme Mercenaries volt. Akkor a becsület helyett a pilóták komoly pénzekért kockáztatták az életüket.
Ezt a hagyományt eleveníti fel a Microsoft a télen megjelenő kiegészítőben, természetesen a kor követelményeinek megfelelő technikai színvonalon.

A grafika ugyan nem sokat változott a negyedik részhez képest, de a kerettörténet, a multiplayer rész és az ELITE-hez hasonló játékmenet bőven kárpótol minket. Kezdetben ugyan még csak a leggyengébb mech áll a rendelkezésünkre, de ezen a helyzeten gyorsan változtathatunk a küldetések elvállalásával. Anyagi helyzetünk javulásával új pilótákat vehetünk fel a csapatba.
Rendelkezésünkre áll még egy online piac is, ahol eladhatjuk a hadizsákmányt, és beszerezhetjük a legújabb felszereléseket.

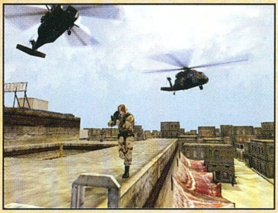
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Megjelenés: 2002 ősz-tél

A hagyományoknak megfelelően a kiállított játékok legszégyenletesebb darabját ismét a Novalogic szolgáltatta. Ridley Scott sikerfilmjének adaptációja Szomáliába kalauzolja el a tisztelt játékost, aki ott a filmhez és a történelmi tényekhez hasonló konfliktushelyzetekbe kerül.

Az alapanyag tehát tökéletes volt, azonban a Novalogicnak sikerült mindezt saját fejlesztésű, elavult, módosított Delta Force motorjával agyoncsapnia. A mesterséges intelligencia egyszerűen csapnivaló, ráadásul a játék grafikája a 2-3 évvel ezelőtti középmezőny színvonalát sem hozza.

Egyedüli pozitívumként a Black Hawk Down többszereplős játékmódját emelhetném ki, amelyik mind helyi hálózaton, mind pedig a cég saját szerverén, a NovaWorldön is játszható.

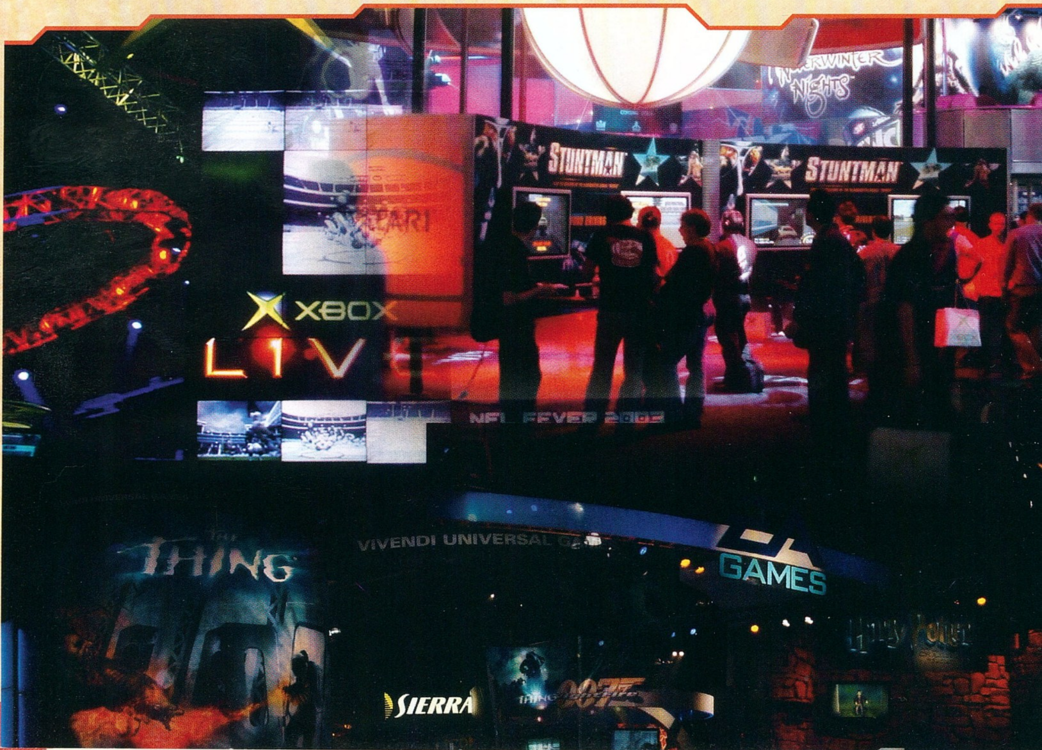


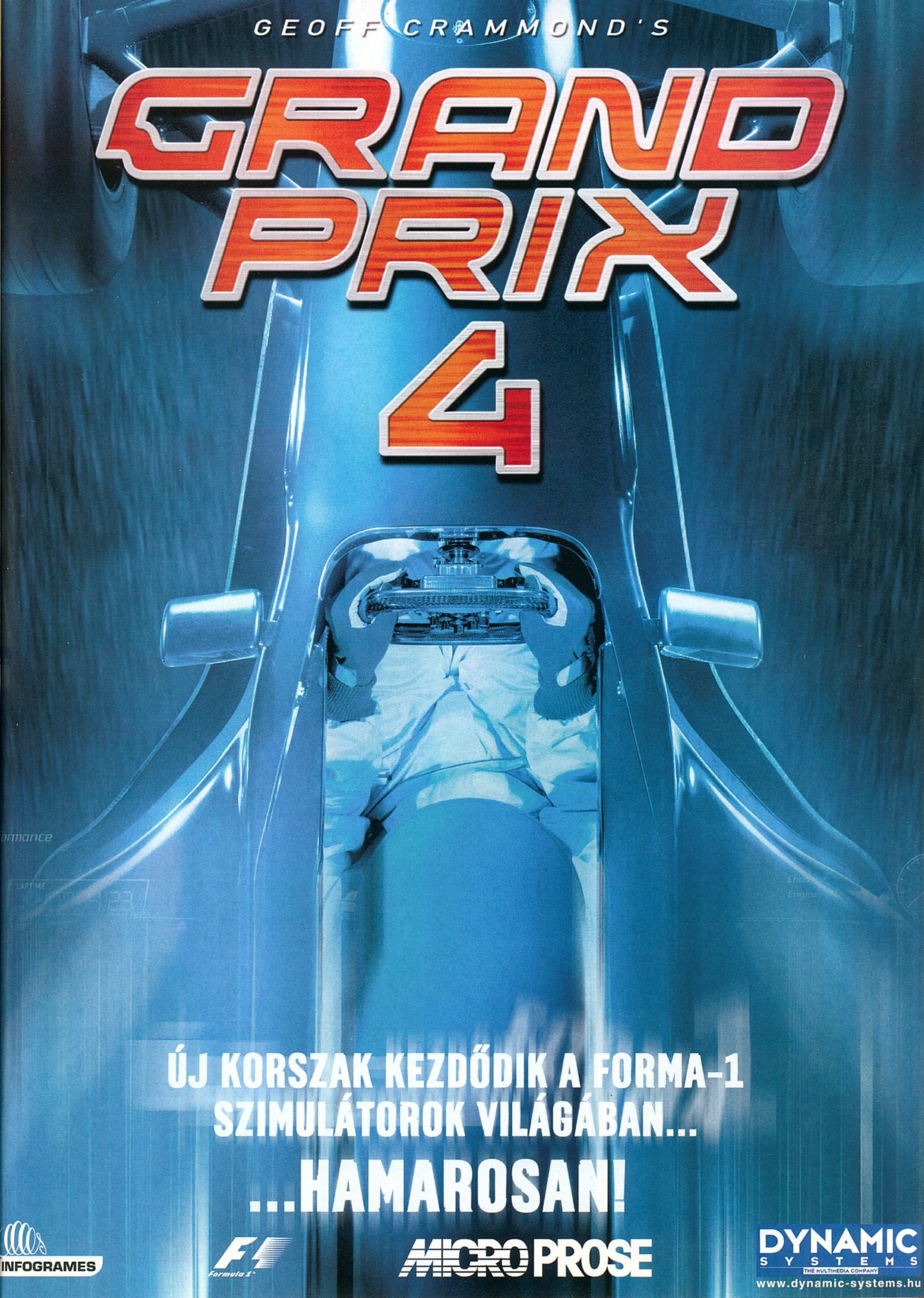
WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

Fejlesztő: SSG
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2002 vége

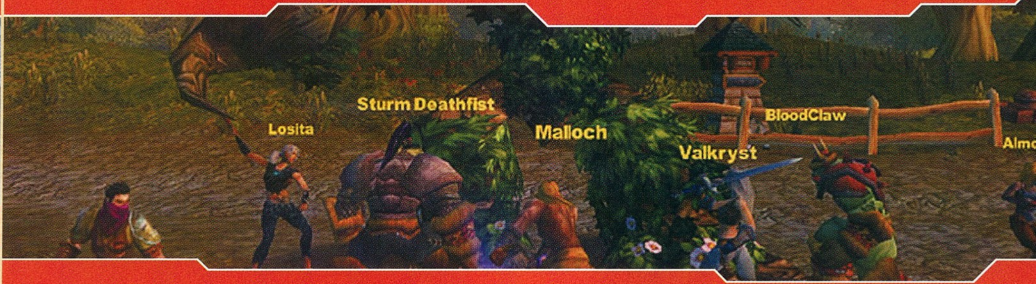
A Warlords Battlecry II kicsit feltupírozott motorját használja majd a Warlords IV, melyet az új dinamikus hadjárat- és diplomáciarendszerrel egészítettek ki.
Etheria hőseiként a játékosok szövetségeket köthetnek a történetben szereplő csoportosulásokkal, s emiatt akár különböző előnyökhöz is juthatnak majd.

Bár a program látványában nem vetélytársa a nagy neveknek, stratégák számára mindenképpen kötelező darab lesz, és okozhat még számukra is kellemes meglepetéseket.

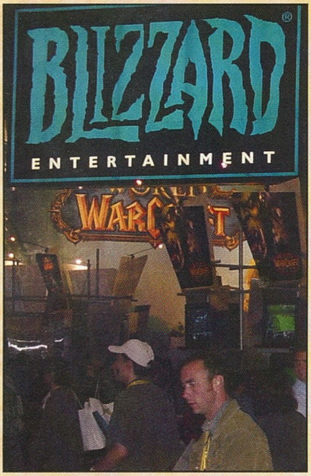



GEOFF CRAMMOND'S
GRAND PRIX 4
ÚJ KORSZAK KEZDŐDIK A FORMA-1
SZIMULÁTOROK VILÁGÁBAN...
...HAMAROSAN!
INFOGRAMES
Formula 1
MICROPROSE
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

WORLD OF WARCRAFT



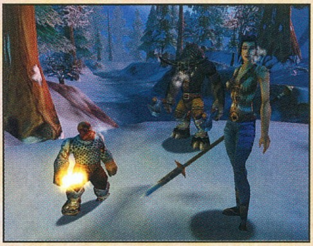
- Fejlesztő: Blizzard
- Kiadó: Vivendi Interactive
- Megjelenés: 2003

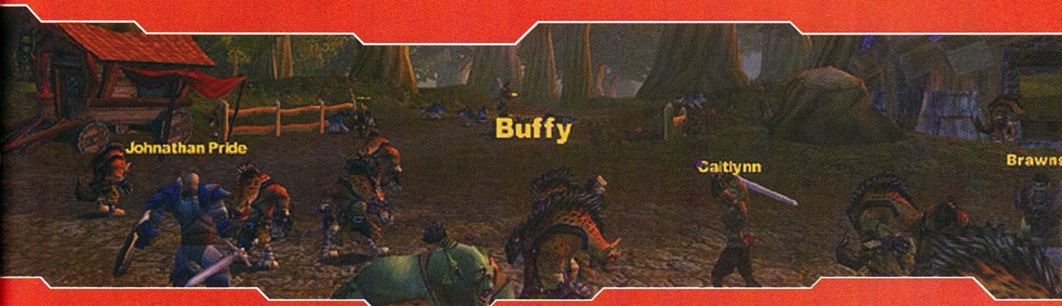


Azeroth felfedezése. A Blizzard standon a WarCraft III mellett egyenrangúként szerepelt a 2001-es ECTS-en, azaz tavaly szeptemberben bemutatott World of Warcraft, melyet ez alkalommal már nem csak megnézhettünk, hanem ki is próbálhattunk. Nagyon komoly lépcső ez a programok számára, amikor a tömegeket is rájuk engedik, és a WoW nagyszerűen helyt állt, hiszen a hálózatba kötött gépeken együtt kalandozóknak sem sikerült fagyásokat produkálniuk, a játék stabil volt és ámulatba ejtő, legalábbis ami a látványt illeti. Igaz, sosem panaszkodhattunk a Blizzard által kínált világok megjelenítésére, de számomra a World of Warcrafté mindent maga mögé utasított, egyszerűen fantasztikus hangulatot áraszt, a világ valóban él, a selymes fű, az öreg fák, a csillagok felé nyúló ágak elbűvölők, s ezek hatását csak fokozzák az apátság igéző fényei, a bányában világló fáklyák vagy éppen a temetőt övező komor félhomály. Ezzel fel is soroltam a három helyszínt, ahová a jelenlegi verzióban ellátogathattunk választott karakterünkkel. Az utazás jelenleg még igen könnyed, teleport tekercsek segítségével egyszerűen eljuthattunk bármelyik területre. A méretek viszonylagosak, például a kívülről sem apró Northshire apátságba lépve óriási térben találhattuk magunkat, csodálatos üvegablakokat, sőt ódon könyvtárat is felfedezhettünk a folyosók bíborszőnyegén tiporva, s bár a szörnyek még bután álltak a számukra megszabott helyen, ettől függetlenül a hangulat izgalmas, vészjósló volt.

Mielőtt még további részleteket mesélnék, el kell mondanom, az E3-on bejelentettek egy új fajt is, a törpéket. Akárcsak az emberek, orkok és taurenek esetében, a törpéknél is megválaszthattuk karakterünk megjelenését, a paletta igen széles és részletekbe menő, persze a végleges verzióban így is jó eséllyel találkozhatunk majd hasonmásunkkal, hiszen bizonyára több ezren kalandoznak majd Azeroth világában...

Karakterek bonyodalmai. Osztályukat tekintve a kiállításon előre generált karakterek közül választhattunk, volt harcos, sámán és mágus is, különböző szinteken, sajnos mi bármennyit henteltünk és küzdöttünk, nem léphettünk szintet. Ennek oka nem más, mint az, hogy a szintlépés és skillrendszer még nincs készen, ezért a kész karakterekkel csupán bemutatták a lehetőségeket, s felmutattak néhány varázslatot is. Az ember mágus például tűz és jég alapú támadóvarázslatokkal rendelkezett (frost blast, freeze, scorching blast, bolt of fire stb.), az ork sámán pedig inkább a természeti erőket használta fel: földrengést keltett, jeges tömlöcbe zárta ellenfelét, vagy éppen földbe gyökereztette annak lábait, testét mágikus pajzzsal védte, sőt képes volt gyógyítani is (blood lust, entangling roots, blood lust, lightning shield stb.). Az emberek és taurenek harcosai ebben a verzióban semmilyen mágiát nem használtak, ám bizonyos képességeikkel különlegesen nagy vagy

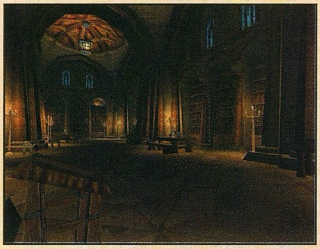


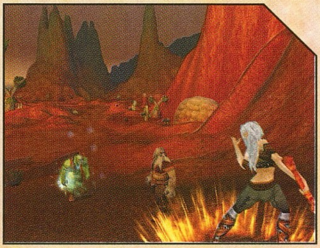


hosszan tartó, folyamatos sebzéssel járó sérüléseket okozhattak. A kínálatból számomra egyértelműen az ork faj került ki győztesen, egyelőre, hiszen köztük a harcosok is használhatták a legtöbb sámán varázslatot.
A kiállításon reprezentált verzióban nem volt egyszerű elhalálozni, hiszen harc közben a karakter ehetett, vagy gyógyitalokat hörpölhetett, így nagyon kevés volt az esély arra, hogy bármelyik küzdelemben is alulmaradjon.
Kérdéseimre válaszolva Beau Yarbrough elmondta, nem is tervezik, hogy a halál túlságosan drámai következményeket hordozzon, tehát nem vesztünk majd miatta jelentős tapasztalati pontot vagy fontos felszerelési tárgyat sem. A WoW célja a könnyed, mindenki számára élvezhető szórakozás, és úgy tűnik, ezt tökéletesen teljesíti is majd.
Hasonló szempontok miatt végtelenül egyszerű volt az inventory és a lootrendszer is. Az előbbit öltöztetős babaszerűen oldották meg, azonnal kezelhető bárki számára. A szörnyek által dobott tárgyak felvételekor automatikusan megnyílik az inventory is, és a „zsákmányablakban" felsorakoztatott tárgyakra elég egy jobb klikk, és a karakter máris eltette azokat. A felszerelési tárgyak tulajdonságait ugyanitt azonnal átnézhetjük, és lecserélhetjük azokat, ha jobbat találtunk.
Ami nem kell, az elajándékozható, eldobható, illetve eladható. A játék irányítása még a kezdő játékosok számára is pillanatok alatt megtanulható, aki pedig valaha is játszott valósidejű stratégiával vagy MMORPG-vel, azonnal otthonosan fog mozogni benne. Természetesen a billentyűzet konfigurálható lesz, de minden megoldható csak az egér használatával is, kivéve természetesen a beszélgetést. A célpont kijelöléséhez már most is elég volt megnyomni a megfelelő billentyűt. Ha a szörny hatótávolságon kívül volt, vörös kör jelezte ezt. Bal klikkre megtudhattuk szintjét és egyéb adatait, és ha úgy határoztunk, támadunk, elég volt egy jobb klikk és ez máris megkezdődött, adott esetben a közeledéssel. A csata tehát igazán egyszerű, és miközben az egyik szörnyet püföljük, akár varázsolhatunk egy másikra is. Sajnos az AI szinte említésre sem érdemes, bár a temetőben a lények agresszívak voltak, és beszálltak az ütközetbe, ha társukat megütötték, ugyanez az összetartás az apátság könyvtárának szörnyeiben már nem volt meg. Akár így lesz, akár úgy, a sarokban található minitérkép mindenképpen nagy segítség lesz majd.

Megválaszolatlan kérdések. A Blizzardosok rengeteg kérdésre nem tudtak még válaszolni. Bár valószínűleg lesznek a játékban majd özvéreк és lovak is, de még nem tudni, mindez hogyan fog megvalósulni. Ugyanígy a guildrendszerről sem sokat tudnak még, bár tudják, mennyire fontos ez az online szerepjátékokban. Az biztos, hogy lesznek guildek, amelyek saját beszélgető csatornát is kapnak majd, sőt valószínű céhházat is valamelyik városban. De a további részletekről még nem tudtak mit mondani.
A skilleket és a küldetések rendszerét sem árulták még el, annyi bizonyos csupán, hogy lesz kovácsolás és alkímia, valamint hogy több város búvik majd meg Azeroth eldugott helyein, s ezeket csak a kitartóan kutató kalandozók találhatják majd meg.
Végül a PvP (játékos játékos ellen) módokról sem tudtak még nyilatkozni, de nagyon jól ki akarják dolgozni és egyensúlyozni majd ennek lehetőségeit. Ebben (is) nagyon számítanak a bétatesztben résztvevő játékosok segítségére.

Mit is mondhatnék zárásul?! A MMORPG-k világa állandóan változik, így érthető, hogy a WoW számos opciója még bizonytalan, ésszerű, hogy a játék megjelenésének időszakában támasztott igényeknek megfelelően választják majd meg a „végleges" lehetőségeket.
A program jelenlegi állapotában nekem túlságosan egyszerű. Immáron harmadik éve taposom Norrath földjét, így rendelkezem némi tapasztalattal. Bármennyire is szeretem a WarCraft világát, és akármennyire is megkapó a látványvilág, mindez kevés ahhoz, hogy elhagyjam jelenlegi otthonomat. Márpedig szerintem MMORPG-t szívvel lélekkel játszani csak egyet lehet, így várhatóan a rengeteg fejlesztés között óriási verseny lesz, és csak a legjobbak fognak életben maradni. Kérdés, köztük lesz-e a World of Warcraft.





Rise of Nations

Fejlesztő: Big Huge Game
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2003 közepe

A Microsoft standján láttam ezt az érdekes játékot, mely azonnal szemet szúrt. Az ok igen egyszerű volt, a megjelenés 2003-ra volt tervezve, ennek ellenére a grafikája messze elmaradt a szomszéd standon bemutatott Age of Mythologyétól. Azonnal odamentem a fejlesztőhöz, hogy megtudjam, miben tud többet a Rise of Nations a vetélytársainál. Az már első ránézésre látszott, hogy a Rise of Nations inkább hasonlít a Civilizationre, mint mondjuk egy Age of Empiresre. Grafikailag azonban kicsit elmaradt a nagy vetélytársaktól, nekem úgy tűnt, hogy a Rise of Nations továbbfejlesztett Age of Empires II motort használ, s esze ágában sincs 3D-t támogatni. A grafikai hiányosságok ellenére azonban van egy olyan érzésem, hogy ezzel a játékkal nagyon sok időt fogunk eltölteni a monitorunk előtt. Erre garancia a beígért dinamikus hadjárat, mely nagyon kevés játékban lett igazán jól megoldva. A harc mellett óriási szerepe lesz a diplomáciának, az okosan politizáló játékosok jóval nagyobb sikereket érhetnek el, mint militarista társaik. Összesen hat fő nyersanyag lesz a játékban, de ezek közül csak hármat termelhetünk a kőkorszaktól kezdve (fa, élelem, arany). A maradékot (tudás, fém, olaj) csak akkor tudjuk előállítani, ha eljutunk egy bizonyos fejlettségi szintre. Ezen kívül 32 egyedi nyersanyag is található a Rise of Nationsben (urán, gyémánt, fűszer stb.), ezekhez csak korlátozott mennyiségben juthatunk hozzá. Összesen nyolc koron keresztül kell küzdenünk a többiekkel (18 nemzet közül választhatunk ellenfeleket). A játék a Civilizationhöz hasonlóan befejezhető egyetlen puskalövés nélkül, mindössze annyit kell tennünk a győzelemhez, hogy mi érjük el elsőként az informatika korát. Bár a program még igencsak messze van a befejezéstől, az már jól látszik, hogy itt valami egészen különleges játék van készülőben, melytől nagyon sokat várok.

Rayman III: Hoodlum Havoc

Fejlesztő: UbiSoft
Kiadó: UbiSoft
Megjelenés: 2002 vége

Nehéz lett volna kihagyni a kiállítás forgatagában is feltűnő Rayman 3 standot, annál is inkább, mert időről időre egy kalóz tűnt fel ott néhány csinos hölgy társaságában, és apró, dagadt, fekete, szerencsére puha szörnyeket vágott az ember fejéhez. Ezek után mertem volna nem kipróbálni. :) No persze, amúgy sem tarthatott volna vissza semmi, hogy kedvenc platformhősöm körmére nézzek, aki számos új harci mozdulattal és power-up ütésmóddal kápráztatott el. Különösen tetszett a Whirlwind effekt, amelyik alaposan megkavarja az ellenfeleket. Szerencsére a grafikai fejlesztések ellenére a képregény stílus megmaradt, csak felturbózták fény és időjárási effektekkel. Tárgyakat most nem kell gyűjteni, a cél haladni előre, és túlélni a szűnni nem akaró támadásokat.

Icewind Dale II

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Black Isle
Megjelenés: 2002. június. 28.

Az Interplay ismét zárt ajtók mögött, a nagyközönségtől elzárva mutatta be a fontosabb játékait. Mivel a BioWare már előzőleg lelépett a majdnem kész Neverwinter Nightsszal (átigazolt az Infogrameshez), így a Black Isle volt a szerepjátékokért felelős fejlesztőcsapat. Ők azonban az Icewind Dale sikeréből próbálnak megélni, s buzgón mutogatták annak második részét. Az AD&D harmadik kiadására épülő játék első látásra nem sok újdonságot tartalmaz, meg kell elégednünk néhány új kaszttal és alosztállyal. A grafika még mindig a módosított Infinity motorra épül, tehát senki se várjon valami óriási ugrást a megjelenítésben. Néhány új kényelmi funkció is bekerült. Az új epizódban már egyetlen gombnyomásra lecserélhetjük az előzőleg beállított fegyverzetünket. Az első rész egyik legfontosabb része a zene volt, sajnos Jeremy Soul nem vállalta a folytatás muzsikájának elkészítését. Nem lesz viszont gond a játék terjedelmével, a fejlesztők szerint a második rész hosszabb lesz, mint az alapjáték és a két kiegészítő együttvéve.

007 Nightfire

Fejlesztő: Gearbox Software
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002 tél

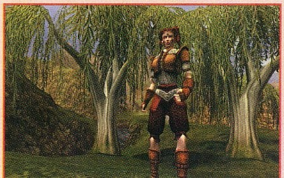
A nevem Bond, James Bond... ezzel a jól ismert szlogennel indul az Electronic Arts legújabb First Person Shootere, melyben a legendás 007-es ügynök bőrébe bújva kell megmentenünk a világot az éppen aktuális főgonosztól. A Nightfire Quake III Arena motorjával életre keltett világa minden képzeletünket felülmúlta. A példátlanul kidolgozott karakterek, a gyönyörűen szimulált időjárási viszonyok és a háttérben szóló igazi James Bond zene a mozifilmekre kísértetiesen emlékeztető kémfilmhangulatot teremtett. Az audió és vizuális elemek mellett a hangulatot tovább fokozta a játék küldetéseinek felépítése és a klasszikus Bond kelléktár (az órába rejtett szigonypuska, az öngyújtóba szerelt fényképezőgép stb.), amelynek segítségével a legszorultabb helyzetből is kivághatjuk magunkat. Fontos megjegyezni, hogy a Nightfire az Electronic Arts második Bond játéka, mely az első epizód hatalmas sikereinek hatására készült el a konzolverziók mellett immáron PC-re is. A készítők megígérték, hogy a Nightfire-ben az előd összes hibáját (a sajtó szerint túl rövidre és lineárisra sikerült) kiküszöbölik majd.

Asheron's Call 2

Fejlesztő: Turbine Entertainment
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: ?

A Microsoft ismét próbálkozik az MMORPG műfajjal. Készül a nem túl sikeres Asheron's Call folytatása, melyre rengetegen voltak kíváncsiak a kiállításon, alig lehetett odaférni. Ebből is látszik, hogy nem Dereth világával van gond, csak a tartalmat kell csiszolni. No persze, ennél jóval többet tett a Turbine Entertainment, egyrészt, mert döbbenetes minőségűre csiszolta a látványt, amelynek megmozdításához mégsem kell erőmű, s rengeteg újítást is hozott a birodalomba.
Ezek egyike az ún. vault system, ami olyasmi, mint az egyjátékos módokból megismert kampány. Ha megszereztük a kapukhoz a különleges kulcsot, portálon át eljuthatunk a kiválasztott labirintusba, ahol nem feltétlenül a gyilkolás a cél. Elég, ha valamilyen módon eljutunk a labirintus mélyéig, ahol a főszörnyet kell elpusztítanunk, aki többnyire különleges tárgyat őriz.

Az AC2-ben az is újítás, hogy a karakterek képesek úszni. A vízben egyébként a szörnyek fizikai támadást nem kezdeményezhetnek, de varázsolni ilyenkor is képesek rád. Megjelent számos eddig nem létező képesség is, például a legyilkolt ellenfelek páncéljait újrahasznosíthatod kivonva belőle azokból a hasznos elemeket! Ebben a MMORPG-ben is átdolgozták a PvP rendszert, amelyben frakciódtól függően vehetsz majd részt. Az összkép biztató, remélem, minél hamarabb elkészül!



Command & Conquer: Generals

Kiadó: EA
Fejlesztő: Westwood
Megjelenés: 2002 tél

Az E3 kiállítás volt az első olyan hely, ahol a sajtó képviselői először láthatták mozgás közben az új C&C játékot, a Generalst. A program még igencsak a fejlesztés korai szakaszában jár, mivel csak egy nagy kivetítőn volt szerencsénk megnézni a bemutatót, ténylegesen játszani még nem lehetett vele. Grafikailag a Generals tényleg lenyűgöző, amennyiben ilyenek lesznek a jövő stratégia játékai, nem lesz okunk panaszra. A demóban a szövetséges amerikai és kínai csapatok harcolnak a terroristákkal. Először tankokkal próbálták megtisztítani az utat a terroristák bázisáig, de azok a rakétavetős egységekkel simán visszaverték a támadást. Ezután jött a kínai gyalogság, őket meg a rosszfiúk teherautói egyszerűen legázolták. A szövetségesek ezután semmit sem bíztak a véletlenre, szőnyegbombázást rendeltek el. A látvány lenyűgöző volt, a felrobbanó teherautókból kapálózva repültek ki az ellenfelek, s hamarosan csak a lángoló roncsok maradtak. Egy terepjárónak azonban sikerült elmenekülnie, s eljutott a folyó felső részén elhelyezkedő hatalmas gáthoz. Néhány rakétával sikerült lyukat robbantania a gát falába, s a lezúduló víz pillanatok alatt elmosta a civil lakosságot. Néhányan ugyan autóval megpróbáltak elmenekülni, de esélyük sem volt az árral szemben. Ekkor rágtak be végleg a kínaiak, s indították el a taktikai atomfegyverrel felszerelt rakétájukat. A robbanás megjelenítése elképesztően élethűre sikeredett, csak remélni tudom, hogy nem látunk ilyet egyetlen híradóban sem.
Az Electronic Arts ugyan még az idén szeretné megjelentetni a játékot, de kicsit szkeptikus vagyok ezzel a kijelentéssel szemben, egyáltalán nem lepődnék meg, ha csak jövőre tudnánk játszani a Generalsszal.

Dragon's Lair 3D

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Encore Software
Megjelenés: 2002. szeptember

1983-ban lézer diszken jelent meg az eredeti Dragon's Lair, mely azóta a műfaj nagy klasszikusa lett. Egyszerű játékmenete ellenére óriási sikert aratott, és ezt jelentős részben rajzfilmszerű grafikájának köszönhette, melynek létrehozásáért Don Bluth, a neves animátor a felelős. Idén ősszel jelenik meg a nagy klasszikus újrafeldolgozása Dragon's Lair 3D néven. A rajzfilmszerű grafika megmaradt, viszont a játékos teljes szabadságot élvez az irányításban. Nekem nagyon bejött Dirk animációja, elképesztően jól néz ki, amint lélekszakadva rohan a sárkány elől, s közben kerülgeti az akadályokat. A játékmenet is új elemekkel bővült, Dirk a harc mellett a mágia bizonyos formáit is elsajátíthatja. Ilyen például a repülés vagy a tűz elleni védelem.

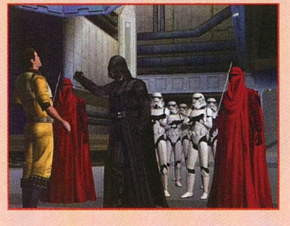
Age of Mythology

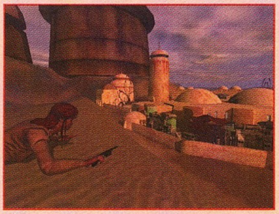
Fejlesztő: Ensemble Studios
Kiadó: Microsoft
Megjelenés 2002 ősz

Egyértelműen a kiállítás legjobb stratégiai játéka. Teljesen játszható, a beígért őszi megjelenésnek tehát nincs akadálya. Grafikában szerintem megelőzi a nagy vetélytársat, a Warcraft III-at. Nagyon meg voltam elégedve az egységek animációjával is, egy elefánton ülő katona a dárdája végével megbökte az állat hátát, mire az felemelte az ormányát, meglengette a füleit, s lassú kocogással elindult a kívánt irányba. A hagyományos harcosok mellett mindenféleképpen meg kell említenem a játék gerincét alkotó mitológiai lényeket. Az ellenfél egységei között feltűnt néhány mogorva minotaurusz, akik a csapataimat meglátva azonnal nekirontottak az első soroknak. Az ütközés hatására a katonáim szerteszét repültek, de ez nem volt elég a bikafejű szörnyetegeknek. Előhúztak egy-egy hatalmas szekercét, s azzal folytatták tovább a katonáim aprítását. Egy másik csatában az ellenfél medúzákat vetett be az íjászaim ellen, akik pillanatok alatt kővé dermedtek mágiájuk hatására. Minden küldetés előtt és után a saját motorral generált animáció meséli el az eseményeket. A bemutatott demó egészen profin volt összerakva, látszik a játékon, hogy a fejlesztés a végső szakaszba ért. Még néhány hónap, és végre mi is kézbe vehetjük ezt a rendkívül színvonalas játékot.

Star Wars Galaxies

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2002 ősz





A LucasArts a Galaxies fejlesztésének végső szakaszába ért. Megindultak a belső béta tesztek, s úgy tűnik, nincs akadálya annak, hogy a játék a kijelölt időre kész legyen. Első lépésben a Galaxies fog megjelenni, de a fejlesztők már dolgoznak az első kiegészítőn, melyben akár saját vadászgépre is szert tehetünk, s így megkezdődhetnek az online űrcsaták is. A bemutató a karaktergenerálással kezdődött, amelynek során tetszés szerint alakíthattuk ki a nekünk szimpatikus arcokat. Egy skálán beállíthattuk, mekkora legyen a játékos orra, milyen színű a szeme, sőt még a csápjainak hosszát is változtathattuk (igaz, ez a lehetőség csak a Twi'lek karakterek esetében adatott meg). A demóban két bolygót vehettünk szemügyre, de a készítők szerint a végső változatban ez a szám 12-re növekszik. A sivatagos Tatooine-on meglehetősen sivár környezetben kalandozhatunk, a karakter néhány poros sikátor és szegényes viskó között rohangált. Egy rossz arcú rodiantól azonban olyan fülest kapott, mely szerint a birodalmiak értékes csempészszállítmányt őriznek a sivatagban. Gyorsan összeverbuvált hát egy kisebb csapatot, s megtámadta a birodalmi rohamosztagosokat. Minden ment is a terv szerint, de hirtelen megjelent egy AT-ST (chicken walker), s annak lézerágyúja megakasztotta a támadást. Persze a csempészek hamar összeszedték magukat, és össztüzet zúdítottak a lépegetőre, mely néhány másodperc alatt kifeküdt (mondjuk, arra kíváncsi lennék, hogyan sebezték meg a kézifegyvereikkel ezt a páncélozott behemótot.) Ezután következett az Endor bolygó, mely jóval látványosabb képet mutatott a kopár Tatooine-nál. A Galaxies cselekménye valahol a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér között játszódik, így olyan ismerős karakterekkel is találkozhatunk, mint Darth Vader vagy Boba Fett. Lesznek Jedi lovagok is, de ezek a karakterek nagyon ritkák, hosszú időbe telik, mire valaki kifejleszt egy jól kiképzett Jedit. Grafikailag nekem a Galaxies nagyon bejött, főként azután, amikor megláttam a bump mappinget az egyik homoksiklón. Elképzelhető, hogy ez lesz az első online RPG, amelyikkel komolyan fogok játszani.

Sea Dogs 2

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Akella
Megjelenés: ?

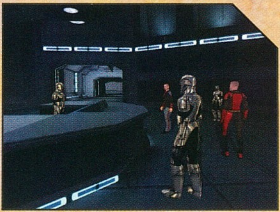
A Bethesda idén meglehetősen szerény volt a bemutatott játékok számát illetően. A standjukon mindössze az Xboxos Morrowind és egy óriási kivetítőn a Sea Dogs 2 volt kiállítva. Ez utóbbiból sajnos még semmi játszható nem volt hozzáférhető, legalábbis az újságírók nem nyúlhattak a játékhoz.
A Sea Dogs 2 prezentáció azonban nagyon ütős volt, a grafikai kivitelezés engem leginkább a Morrowindre emlékeztetett (bár a két motornak semmi köze sincs egymáshoz). Bemutattak egy tengeri vihart, melyben vitorlás hajó küzdött a hatalmas hullámokkal. A látvány döbbenetes volt, teljesen úgy éreztem, mintha az Onedin család egyik izgalmasabb részét nézném. A hajózás és a kereskedés mellett önállóan is irányíthatjuk a karakterünket (aki lehet férfi és nő egyaránt), ilyenkor a szárazföldön rohangálhatunk legénység és küldetések után. A küldetések egy része előre generált, a többit a játék véletlenszerűen adja, attól függően, milyen a kapitány hírneve.

Rallisport Challenge

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Digital Illusion
Megjelenés: 2002 tél

Xboxon az egyik kedvenc autóversenyem a RalliSport Challenge. Érthető volt hát a meglepetésem, amikor a Microsoft standján hirtelen megpillantottam a játék PC-s változatát. A fejlesztőtől megtudtam, hogy ez teljes egészében meg fog egyezni a konzolossal, két apró különbséggel (választható felbontás, internetes játéklehetőség). A kiállított demó ugyan még nem tartalmazott bump mappinget, de gyorsan megnyugtattak, hogy az év végére tervezett végleges változatban már a napsugarak által megvilágított aszfalt csillogni fog, és a havas pályák jégbordái is eredeti szépségükben fognak pompázni.
Aki szereti az arcade rallykat, az egészen biztosan nem fog ebben a gyöngyszemben csalódni (további info: PC Guru 2002/06 Xbox rovat).

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Fejlesztő: Bioware
Kiadó: LucasArts
Megjelenés: 2003 tavasz

Az Xbox és PC tulajdonosok bizonyára már nagyon várják a BioWare új szerepjátékát. Sajnos az idén csak a konzoltulajdonosok vehetik kézbe ezt az ígéretesnek tűnő RPG-t, nekünk, PC-seknek még legalább egy évet várnunk kell. Az E3-as demó is Xboxon futott, ráadásul még eléggé kezdetleges állapotban volt. Grafikailag nem volt valami látványos (legalábbis a többi Xbox címhez képes), a bump mapping és az anti-aliasing teljesen hiányzott. Nagyon jól nézett ki viszont az űrcsata, bár szerepünk ebben a részben csak a lövegtornyok kezelésére korlátozódik. Saját űrhajóval rendelkezünk, mely segítségével közlekedhetünk a bolygók között. Ez a jármű a főhadiszállásunk, itt gyógyíthatjuk meg a sérüléseinket, szállásolhatjuk el azokat a csapattagokat, kiknek szolgálataira pillanatnyilag nem tartunk igényt. A központi karakter fejlődését alapvetően befolyásolja az, hogy milyen módon kommunikál a többi karakterrel, és hogy próbálja megoldani a feladatokat. Az agresszív, negatív hozzáállású karakterekből egészen biztosan Sith lovag lesz, ő inkább a fénykardjával szerez érvényt igazának. Abban az esetben, ha inkább a kreatív megoldásokat helyezzük az előtérbe, s bölcsen, megfontoltan cselekszünk, akkor jóval nagyobb az esélye annak, hogy Jedi lovagokká válunk. A zenei alapokat ismét John Williams szolgáltatta, de rajta kívül más zeneszerzők művei is bekerülnek a végleges változatba.
Engem a KOTOR még nem győzött meg teljesen, de bízom a Bioware szakértelmében és a Star Wars világában.

PRAETORIANS

Kiadó: EIDOS
Fejlesztő: Pyro
Megjelenés: 2002 vége

A Pyro (Commandos I-II) új stratégiája is ki volt állítva, és a futó demók meglepő módon játszhatók voltak. A grafika nem volt nagy durranás, engem leginkább a Dark Omenre emlékeztetett. Legnagyobb sajnálatomra egyszer sem sikerült beszélnem a játékot felügyelő fejlesztővel, mivel akárhányszor ott jártam, mindig lelépett valahová. Ennek ellenére kipróbáltam a játékot, de mindannyiszor csúfos vereséget szenvedtem. A kezdetben büszke légióimat a barbár gallok hamar ronggyá verték a hatalmas erdőkben annak ellenére, hogy a nehézgyalogságom teknősbéka alakzatban közelítette meg az ellenfelet. Ezek a zabolázatlan gallok azonban nem vették figyelembe, hogy jószerivel sebezhetetlen vagyok, simán ledarálták a gyalogosaimat. Ugyanez a sors várt a lovasaimra, a sűrű erdőben nem tudtak felgyorsulni (bezzeg a Gladiátorban Maximus szélvészként rontott hátulról a barbárokra), és hamar elhullottak a gall nyílvesszőktől. A kudarcok ellenére azonban érzek lehetőséget a játékban: abban az esetben, ha a légióink fejlődnek a megnyert csaták után, s ezután más harctereken is bizonyíthatnak, úgy a Praetorians lehet az idei év egyik nagy meglepetése.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Fejlesztő: EA Games
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002 tél

J. K. Rowling világhírű regénysorozata második kötetének adaptációja is elkészül lassan.

Akinek az első rész tetszett, az ebben sem fog csalódni: ismét Harry bőrébe bújva győzedelmeskedhetünk. Lesz persze néhány új bűvige, és láthatunk néhány új helyszínt is, de az alapok maradtak. Persze a jól bevált dolgokon nem érdemes változtatni.
Az osztatlan siker miatt ez a program is kijön szinte minden létező platformra, akárcsak az előző rész.

STRONGHOLD: CRUSADER

Fejlesztő: Firefly Studios
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2002. szeptember

Az alapjáték sikerét követően nem volt kétséges a kiegészítő elkészítése sem. Az E3 ideális hely volt ahhoz, hogy a szakma megismerje a Crusadert, és világgá kürtölje a szeptemberi megjelenést. A kiegészítőben nyolc uralkodó közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusabbat, s vele kell legyőznünk a többieket.
A cselekmény időpontja valamikor az első és a harmadik keresztes hadjárat közé tehető, a helyszín pedig a Szentföld. A sivatagban kell felépítenünk azt az erődítményt, melyet meg is tudunk védeni a többiek támadásaitól. A sivatagban két nagyon fontos dologra kell odafigyelnünk. Az életben maradáshoz nélkülözhetetlen a víz, ezért igyekeznünk kell, hogy minél több oázist kebelezzünk be. A másik veszélyforrás a tűz, ez az elem a száraz sivatagban bizony iszonyú pusztítást képes véghezvinni, tehát nem árt, ha várostrom során elegendő vízkészlettel rendelkezünk a tüzek megfékezéséhez.
A bemutatót nézve nem kétséges az ősz eleji megjelenés, és az ígéretek szerint addig még a játszható demó is felkerül az internetre.

GRAND THEFT AUTO 3

Fejlesztő: DMA Design **Kiadó:** Rockstar Games **Web:** www.gta3.com

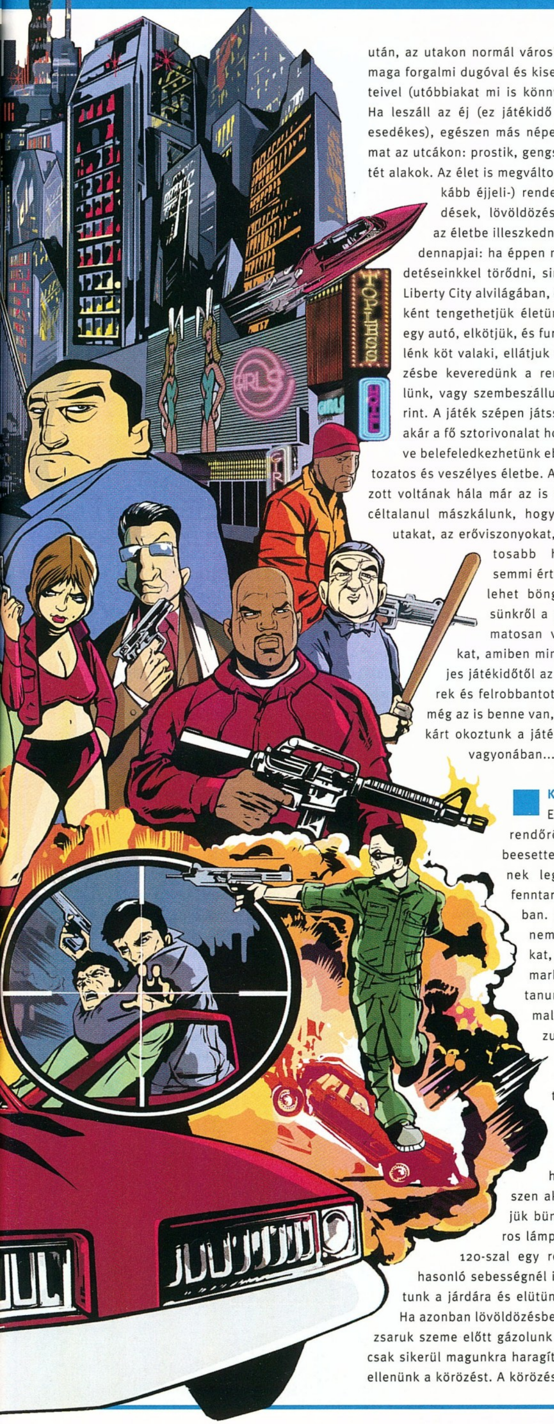
A hagyományoktól eltérően, jópofinak szánt bevezető helyett kezdjük ezúttal egy komoly (tényleg!) figyelmeztetéssel. Kicsiny gyerkőcök, labilis idegrendszerű potenciális tömeggyilkosok, szemellenzős, önjelölt erkölcscsőszök, meg úgy általában mindenki, aki nem képes éles határt húzni egy játék és a nagybetűs valóság között, nos ők sürgősen lapozzanak kettőt, és fussanak messzire, ha valaki a Grand Theft Auto 3 című játékot említi. Ez a játék gonosz. Durva, erőszakos, cinikus, brutális, agresszív. És mindezek ellenére, ezekkel együtt, vagy éppen ezért (a nem kívánt törlendő), hihetetlenül élvezetes, intenzív, egyedülállóan hangulatos játékélményt nyújt – bűn lenne kihagyni! Hegyibeszéd vége.

Végre! A GTA3 tipikus példája annak a szomorú trendnek, hogy manapság már azok a játékok is konzolra jelennek meg előbb, amelyeket az isten is PC-re teremtett (a másik ilyen díszpéldány a Halo). Esetünkben fél évnek (valamint hatmillió eladott PS2-es példánynak, és számolatlan mennyiségű Év Játéka címnek) kellett eltelnie, hogy végre-valahára a kezünk közé kaphassuk a PC-s verziót is. Sebaj, örüljünk annak, hogy legalább megjelent, és azt a hat hónapot nem az alfelük vakarászásával töltötték a fejlesztők: a játék dicséretes módon kihasználja a PC lehetőségeit.

Na de mit is végre? A szokatlan bevezetés után talán szóljunk pár szót arról, mitől is olyan botrányos és gonosz ez a játék. Nos a GTA3-at igazából csak a saját maga által meghatározott kategóriába lehet műfajilag besorolni, ezt pedig a „bűnözőszimulátor" kifejezéssel lehet a legtalálóbban lefedni. A játékmenet nagyjából úgy néz ki, hogy kirontunk az utcára, ellopunk egy autót, furikázunk vele ide-oda, ahogy tetszik, közben esetleg elütünk néhány vigyázatlan gyalogost. Aztán ha úgy tetszik, kiszállunk, és gyalog folytatjuk az ámokfutást, akár puszta kézzel, akár változatos fegyvertárunk valamelyik darabja segítségével átsegítve a túlvilágra az ellenszenves létformákat. A céltalan autós és gyalogos ámokfutás mellett természetesen hosszú és kanyargós sztorit játszhatunk végig (nem kevesebb, mint 73 küldetésen keresztül). A küldetések általában nagyon egyszerű elemekből építkeznek (egy: menj oda valahová (esetleg időre), kettő: nyírj ki valakit), mégis, olyan kreativitással és fantáziával lettek kidolgozva, hogy soha egy pillanatra sem válik unalmassá vagy egyhangúvá a játék. Feladataink – annak ellenére, hogy lineárisan sorakoznak fel egymás mögé – dicséretes módon úgy lettek kitalálva, hogy többféleképpen, esetenként akár tucatnyi különféle módon is megoldhatjuk őket, ha akarjuk, elegánsan, ha akarjuk, brutálisan, csak a cél meghatározott, rajtunk áll, hogy a rendelkezésre álló eszközökkel hogyan jutunk el addig.

Közönséges bűnözők. Hősünk, akivel usque 40-100 játékórán keresztül (végigjátszásonként persze) romboljuk a közbiztonságot, piti bűnöző, fizimiskáját és stílusát tekintve amolyan Elvisbe oltott Max Payne, távoli rokonságban a Kevin Smith-filmek Csendes Bobjával: annyira „cool", hogy a teljes játék alatt nem szól egy árva szót sem... A jéghideg ultramacho jellem ellenére emberünk a játék elején jó eséllyel pályázik az Év Balfácánja díjra, lévén egy bankrablás során rútul átveri a társa (aki mellesleg a barátnője), így a rendőrök elkapják, a csaj meg vigyorogva lelép a pénzzel... Nagy szerencsénkre miközben hősünket börtönbe szállítják, egyik leendő rabtársunk kiszabadítása érdekében fegyveresek ütnek rajta a rabszállítón, így nekünk sem kell csíkos pizsamát öltenünk a következő 20-25 évre, hanem megkezdhetjük alvilági karrierünk újjáépítését.

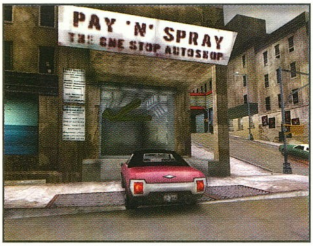
Kalandjaink helyszíne Liberty City, a világ legmocskosabb metropolisa. A város nagyjából New Yorkot mintázza, és három egymástól élesen elkülönülő részből, áll: Portland koszos, lerobbant iparteep (a New York-i párhuzamban Queensnek felel meg), Staunton Island fényűző, csupa üveg és acél üzleti negyed, csillogó felhőkarcolókkal (lásd a való világban Manhattant), Shoreside Vale pedig gazdag kertváros, villákkal és parkokkal (New York-i párja New Jersey). A három kerület egy-egy szigeten terül el, hidak és alagutak biztosítják az átjárást. Már amikor biztosítják, ugyanis Staunton Island és Shoreside Vale csak akkor nyílik meg előttünk, ha a játék sztorijában elértünk egy bizonyos pontra. A három városrész a más környezeten felül más-más lakókat, életvitelt, rendőrségi és maffiaaktivitást mutat. Az utcákon zajlik az élet, az emberek sietnek a dolguk



után, az utakon normál városi forgalom tolong, a maga forgalmi dugóval és kisebb-nagyobb baleseteivel (utóbbiakat mi is könnyen generálhatunk). Ha leszáll az éj (ez játékidő szerint félóránként esedékes), egészen más népek veszik át az uralmat az utcákon: prostik, gengszterek és egyéb sötét alakok. Az élet is megváltozik, napi- (vagyis inkább éjjeli-) renden vannak a verekedések, lövöldözések, rablások. Ebbe az életbe illeszkednek bele hősünk mindennapjai: ha éppen nincs kedvünk a küldetéseinkkel törődni, simán elvegyülhetünk Liberty City alvilágában, és magányos farkasként tengethetjük életünket. Ha megtetszik egy autó, elkötjük, és furikázunk vele, ha belénk köt valaki, ellátjuk a baját, ha összetűzésbe keveredünk a rendőrökkel, menekülünk, vagy szembeszállunk velük, ízlés szerint. A játék szépen játssza magát, mi pedig akár a fő sztorivonalat hosszú órákra félretéve belefeledkezhetünk ebbe az izgalmas, változatos és veszélyes életbe. A városi élet kidolgozott voltának hála már az is egy élmény, amikor céltalanul mászkálunk, hogy feltérképezzük az utakat, az erőviszonyokat, felfedezzük az fontosabb helyeket. Igazából semmi értelme, de tanulságos lehet böngészni a ténykedésünkről a program által folyamatosan vezetett statisztikákat, amiben minden szerepel, a teljes játékidőtől az eddig kinyírt emberek és felrobbantott autók számáig, de még az is benne van, hogy hány dollárnyi kárt okoztunk a játék során Liberty City vagyonában...

Kutyaszorítóban. Említettem már a rendőröket, akik kétségbeesetten próbálják a rendnek legalább a látszatát fenntartani a bűnös városban. Olyan nagyon azért nem strapálják magukat, a KRESZ-t például marhára nem kell betartanunk, ha a forgalommal szemben száguldozunk, vagy átvágunk a piros lámpánál, maximum összetörjük magunkat, de a rend őrei ránk se bagóznak. Már-már ámokfutónak érezhetjük magunkat, hiszen akár azt is megtehetjük büntetlenül, hogy a piros lámpánál nekikoccanunk 120-szal egy rendőrautónak, vagy hasonló sebességnél improvizatívе felhajtunk a járdára és elütünk egy-két járókelőt. Ha azonban lövöldözésbe keveredünk, vagy a zsaruk szeme előtt gázolunk halálra pár embert, csak sikerül magunkra haragítani őket, és kiadják ellenünk a körözést. A körözésnek hat szintje van, ezt a képernyőn kigyulladó kis csillagok jelzik. Egy-két csillagnál még csak rendőrautók üldöznek mérsékelt lelkesedéssel, és lagymatagon lövöldöznek utánunk, de ha sikerül lerázni őket, egy idő után véget ér a bújócska, elvesznek a csillagok. Ha azonban az üldözés során újabb balesetek történnek (mondjuk meghal pár zsaru, vagy felrobban néhány autó) újabb csillagokat kapunk, háromnál beszáll az üldözésünkbe egy helikopter, négynél már úttorlaszok és speciális SWAT-alakulatok bevetésével nehezítik a dolgunkat, ötnél előkerül az FBI, és az egész kerületben lezárják az utakat, hatnál pedig a hadsereg is beszáll, tankokkal és újabb helikopterekkel. Mivel akkor sincs különösebb gond, ha lelőnek, vagy simán elkapnak (csak az éppen aktuális küldetést kell elölről kezdeni, és a fegyvereinket veszik el, meg némi pénzt), csak úgy, az izgalom és a hangulat kedvéért érdemes néha belecsapni egy ilyen hajtóvadászatba, garantáltan végig fogjuk utána ásítozni a legpergőbb akciófilmek autós üldözéses jeleneteit is. De ha már filmnél tartottunk: az F1 billentyűvel bármikor lekérhetjük az utóbbi fél percben történtek visszajátszását, és ha tetszett, le is menthetjük. Mókás kis plusz a PS2-változathoz képest, bár érthetetlen, hogy a későbbi mentések miért írják mindig felül a legutóbbit (csak a taskváltás – file-átnevezés – vissza a játékba procedúrával menthetünk meg több filmecskét az utókornak).

Tűzoltó leszel, s katona... meg még mi minden! De nem a rendőrökkel való háborúzás az egyetlen mellékes aljáték a programban. Bármikor ellophatunk például egy taxit, és nekiállhatunk becsületes (?!) fuvarozó módjára taxis küldetéseket csinálni: csak fel kell vennünk az utasokat, majd időre leszállítani a megadott célpontra, és már csendülnek is a dollárok a zsebünkben. Ha esetleg nem sikerül odaérni a célhoz időben, még mindig pépesre verhetjük a méltatlankodó utast egy baseballütővel – a haszon garantált. Hasonlóképpen mentő-, tűzoltó- és rendőrautó eltulajdonításával is aljátékokba kerülünk, és civil küldetéseket kapunk. Persze ezeket a járgányokat nem anynyira könnyű ellopni, a mentősöket úgy „hívhatjuk", ha balesetet okozunk, a tűzoltókat pár autó felrobbantásával, a rendőrökről meg már volt szó. A civil küldetések ráadásul nem öncélúak, ha eleget megcsináltunk belőlük, jutalmakat kapunk, amiket a sztoriküldetések során nagy haszonnal forgathatunk: fegyvereket, extra autókat, gyógyító csomagokat vagy (a legfontosabb!) a rendőrségi körözés szintjét csökkentő csillagokat. És még mindig nincs vége az aljátékoknak: néhol találhatunk hatalmas, akrobatikus ugratásokra alkalmas rámpákat, melyeken szaltókat és egyéb kunsztokat mutathatunk be, ezért is jutalom jár. Néha felvehetünk rampage-nek nevezett bigyókat, amik szintén kisebb (általában igen brutális) küldetéseket hoznak elő, néha egyszerűen csörög egy telefon, vagy a személyhívónk, és így



kaphatunk mellékes feladatokat. Szóval ez nem az a tipikus „sárkányt le, kincset fel, királylányt meg" (...menteni, miért, te mire gondoltál?) típusú játék, ahol mindig egyértelmű, mit kell tennünk, a GTA3 sosem látott szabadságot ad a játékos kezébe, az égvilágon mindent megtehetünk, és a város, mint egy hatalmas élő szervezet, reagál minden mozdulatunkra.

Hősünk bizonyos szinten magától is részt vesz a város lüktető életében: ha ránk dudál egy autó, gondolkodás nélkül felmutatja a sofőrnek a nemzetközi egyujjas jelzést, ha egy csaj elmegy mellettünk az utcán, végigméri a hátsóját, ha „véletlenül" fellökünk valakit nagy sietségünkben, méltatlankodva utána fordul „most mér' kell nekem jönni?" arccal.

Az ilyen apróságok rengeteget dobnak a játék hangulatán, akárcsak az olyan grafikai sallangok, mint az időjárás, vagy a szél által ide-oda fútt újságpapír a sikátorokban.

Tolvajtempó. A program autós része roppant jól el lett találva, vezethetünk belső vagy külső nézetből (sőt, nosztalgiából a régi részek madártávlatát is kipróbálhatjuk) – utóbbi ajánlott inkább. A többtucatnyi (de a különféle extrákkal és titkos járművekkel van tán száz is) vezethető jármű mind-mind érezhetően különböző, végsebességét, gyorsulását, kormányozhatóságát, úttartását és stapabírását tekintve is.

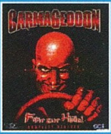
Minden egyes küldetéshez okosan kell megválasztanunk, mit hajtunk, van, amikor a villámgyors sportautó a megfelelő, van, hogy a böszme nagy kamion, a limuzin vagy akár az iskolabusz. Annak ellenére, hogy egyáltalán nem kötelező a szabályos közlekedés, erre minden lehetőség adott: a közlekedési lámpák mind rendesen működnek, a táblák alapján szépen lehet tájékozódni (már ha nem 120-szal száguldunk a szembe-sávban, három szirénázó rendőrautóval a sarkunkban, ugye ...). Az autók élethűen viselkednek az utakon (bár lehet, hogy ezt olvasván az elvakult szimulátorrajongók most sikítva szaladnak ki a világból), és nagyszerű – bár kicsit rajzfilmszerűen eltúlzott – fizikájuk van, például ügyesen fel lehet borulni egy furgonnal, ha túl gyorsan akarunk bevenni egy kanyart. A készítők az olyan momentumok kidolgozására fordították a hangsúlyt, melyek élvezetesek és látványosak, az unalmas (bár élethű) vonásokat gyakran nagyvonalúan kifelejtették. Mondok egy példát: gyönyörű kézifékes fordulókat mutathatunk be, viszont minden kocsi automata váltós (sőt, igazság szerint egyetlen sebességfokozata van), nem kell a váltásokkal pepecselnünk. A járgány az intenzív használattól persze erősen amortizálódik, pár koccanás után behorpad a motorháztető, leszakad a csomagtartó fedele, elhagyjuk az ajtókat, majd füst csap fel a motorból, és előbb-utóbb az egész roncs úgy robban fel, ahogy van. Nosza pattanjunk ki az autóból, és folytassuk gyalogszerrel az utat a következő elemelhető kocsiig!

A játék címét is kölcsönző és hősünk által intenzíven gyakorolt autólopás roppant könnyen megy, csak odalépünk egy gazdátlan járgányhoz, esetleg

1996 GRAND THEFT AUTO

A legenda elindítója már a maga idején is elég shareware-szagú autós-lövöldözős játék volt: nulla grafika, de magával ragadó, roppant élvezetes játékmenet. Főleg a mókás multiplayer módjai és szabad játékmenete miatt aratott sikert, és valljuk be, kicsit azért is, mert mindennemű brutalitást megengedett az utakon...

1997 CARMAGEDDON



A hírhedt botrány-autóverseny egy évvel a GTA után már azzal aratott, hogy nemcsak megengedte, de egyenesen megkövetelte a brutalitást és az erőszakot a játékostól. Persze önmagában ez még nem lett volna elég a hisztérikus sikerhez (nem egy helyen az Év Játékának szavazták meg), ahhoz kellett az autók hihetetlen jó fizikai és sérülés-modellezése is.

1999 GRAND THEFT AUTO 2

A GTA-folytatás elkeserítően kevés újdonságot hozott: maradt az ekkor már nagyon retrojellegű felülnézetes grafika és a brutális játékmenet. Az egyetlen nagy dobás (a különféle bűnbandák és a nekik való munka lehetősége) azonban megmentette a játékot, s ma már az első részhez hasonlóan klasszikusként emlegetjük.

MOST WANTED

Liberty City árnyékos oldala nem éppen gyermekmegőrző, ajánlatos tudni, ki kicsoda, ha nem akarunk idejekorán fűbe (vagy egy pofás baseballütőbe) harapni. Érdekes megfigyelni, hogy a bűnbandák szinte kivétel nélkül mind „külföldiek", nem kis amerikai patriotizmus munkálhatott az egyébként skóciai illetőségű fejlesztőkben, amikor ezt kiötlötték... Lássuk sorjában a rosszarcúakat!

A Leone család: A Keresztapa-filmekből ismert tradicionális szicíliai maffiacsalád. Eleinte nekik fogunk dolgozni, később, amikor átigazolunk a jakuzákhoz, kiengesztelhetetlen ellenségünkké válnak. Innentől jobb, ha elkerüljük Saint Mark's és a portlandi piros lámpás negyed környékét, és gyanakvással figyeljük az elegáns Sentinelekben furikázó, jól öltözött, napszemüveges-öltönyös fazonokat, mert a maffia nem felejt, és a Család tagjai shotgunnal mászkálnak...

Diablo: A Blizzard helyi rajongói klubja... khm, izé, szóval mexikói keményfiúk gyülekezete. Hamar felismerjük őket lángnyelvekkel kidekorált fekete sportautóikról, melyekkel leginkább Hepburn Heights környékén növelik a levegő szennyezettségét. Csak baseballütőkkel vannak felfegyverezve, így nem okozhatnak különösebb fejfájást, míg mi autóval vagyunk. Vezetőjük, El Burro veteránoknak már ismerős lehet a GTA első részéből.

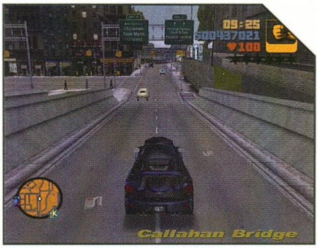
Triádok: Amint azt ZS-kategóriás akciófilmekből jól tudhatjuk, ez a kínai maffia általános beceneve szerte a világon. A játék elején ők lesznek az első számú ellenségeink, szerencsére lomha halszállító autóikat és a gagyi kék kezeslábasba öltözött ferdeszemű verőlegényeket nem túl nehéz kicsinálni. Meglepő módon a kínai negyed a felségterületük, és általában pisztollyal vannak felszerelve.

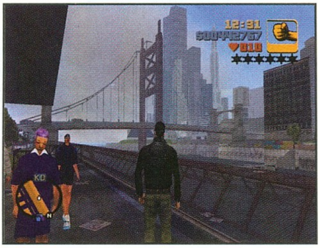
Yakuza: Újabb sárga bűnbanda, ezúttal japán importból. Torringtonban laknak, és a játék második felében fogunk nekik dolgozni. Autójuk, a Stinger roppant kellemes, jól bírja a strapát, és gyors, mint a villám. A zsaruk a zsebükben vannak, így büntetlenül lövöldözhetnek akár fényes nappal is Uzijaikkal.

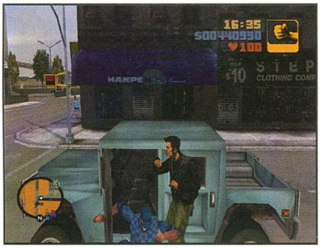
Southside Hoods: Hogy is fogalmazzak, hogy ne legyek politikailag inkorrekt... hm, szóval ők a helyi afroamerikai szubkultúra jeles képviselői. Hogy egyértelmű legyen, mire gondolok: a tudósaik tudnak, a hosszútávfutóik hosszú távot futnak. Ha nem kötünk beléjük, nem sok dolgunk lesz velük, egyébként elég keményesek, Uzikkal és pisztolyokkal vannak felszerelve a rettentő kapucnis pulóvereik mellett. Persze érdemes beléjük kötni némi autókölcsönzés erejéig, mert a furgonjaik egyszerre strapabírók, jól irányíthatók és gyorsak, így igazán remek szolgálatot tehetnek húzósabb küldetésekben.

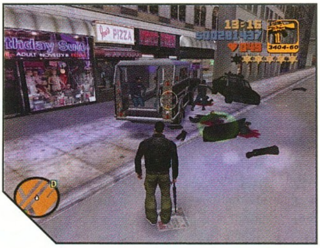
A Kartell: Na nem Gengszter Zoltán és műanyag bűnöző haverjai, ez a kartell a kolumbiai drogbárók helyi idegenlégiós különítménye. Vezetőjük egy bizonyos Miguel, akiről elég annyit tudnunk, hogy az intróban látott csalfa barátnőnk újsütetű hapsija. A kolumbiaiakat hamar felismerjük hihetetlenül ízléstelen hawaii ingjeikről és tuningolt terepjáróikról. Amíg csak lehet, ne akasszuk össze velük a bajuszt, mert jó eséllyel a mi arcunk marad arcszőrzet nélkül a konfrontáció után... Elsődleges előfordulási helyük Fort Staunton és Shoreside Valley, fegyverarzenáljuk pedig főleg Uzikból és AK-47-esekből áll, így a legjobb, ha kerüljük a közelharcot, és inkább távcsöves puskával ritkítjuk őket, ha már muszáj. Megsúgom: muszáj lesz.

Uptown Yardies: Az egyetlen banda a játékban, aki a Kartell oldalán áll, az ő drogjuk árusításával tengetik napjaikat. Egyébként nagyobb a füstjük, mint a lángjuk: hiába a menő karibi vudu stílus és a hatalmas limuzinok, ha csak pisztolyt tudnak felmutatni komolyabb nézeteltérések rendezésekor...





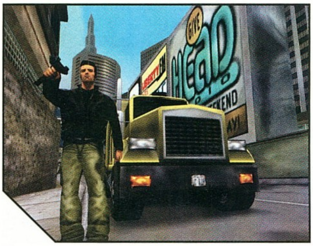


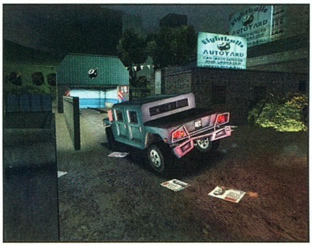


megállítunk egyet (csak le kell ugrani elé az útra, nem üt el, csak dudál, de engedelmesen megáll), rácsapunk az enterre, és emberünk máris pattan be a volán mögé, az esetleg addig ott ülő pilótát nemes egyszerűséggel kipenderítve az útra. Gyorsan tapossunk a gázra, mielőtt az extulaj megpróbálná visszaszerezni a kocsit, és készen is vagyunk, amíg össze nem törjük az autót, miénk a világ!

A tett halála az okos Skodás. A gyalogos mód klasszikus Tomb Raider-es 3rd person kameranézetben zajlik, az egérrel való forgás és célzás áldásával megspékelve. Ez fényévekkel teszi élvezhetőbbé a játék gyalogos módját a PS2-es gamepades szuttyogásnál (megjegyzem, ott viszont kellemesebb volt az autó vezetése), viszont kicsit kényelmetlen a váltás a billentyűzetes autós és az egér + billentyűzetes gyalog mód között: még ha a jobb kezünkre hagyjuk az egeret, és megtanulunk ballal autót vezetni, akkor is összegabalyodnak a kezeink előbb-utóbb a váltáskor.

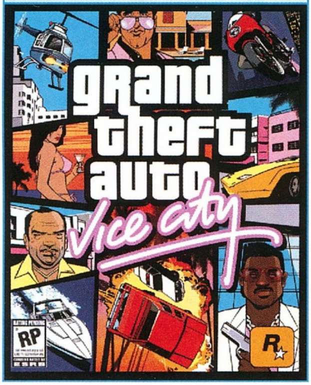
Megmaradt viszont a konzolos átiratok másik neuralgikus pontja, a mentés. Menteni csak a garázsunkban tudunk, és csak akkor, ha nem valamilyen küldetésben vagyunk éppen – szerencsére ez sem lép túl a kellemetlen, de azért bőven elviselhető apróság szintjén.





Jövő idő

Az E3-on rendesen forrt a levegő a GTA3 és a Rockstar Games körül, egymást érték a sajtótájékoztatók és egyéb hajcihők. A fejlesztők igencsak rákészültek az expóra, minden napra jutott újabb szenzáció. Kezdődött azzal, hogy bejelentették az Xboxos és gameboyos GTA3-verziók fejlesztésének leállítását s egyben a sorozat playstationös exkluzivitását 2005-ig. Fél nap múlva aztán helyesbítettek: csak konzolokon érvényes a kizárólagos Sony-uralom, PC-s verziók ettől függetlenül természetesen lesznek. Ehhez kapcsolódott a másnapi bejelentés: karácsonyra jön a GTA3 kiegészítője! A Vice City-ben Floridában folytatjuk az önfeledt ámokfutást, ennél többet nem voltak hajlandók elárulni a fejlesztők. Mindenesetre a GTA3 CD-jén között turkálva olyan file-okat lelhetünk, amik azt sejtetik, hogy ezek a jótét lelkek a Rockstarnál multiplayer-kiegészítőt készítenek nekünk... A harmadik napra is jutott bejelentés: a cég nevet változtatott Rockstar North-ra – ez eddig még nem nagy durranás –, és a Remedyvel közösen készítik a Max Payne 2-t! Hogy mi lett volna még itt, ha pár nappal tovább tart az E3...



Fegyverbe! Ha már gyorshajtók és cserbenhagyó gázolók vagyunk, igazán bevállalhatunk egy kis illegális fegyverviselést is. A játék egész szép arzenált bocsát rendelkezésünkre, melynek darabjait vagy a fegyverboltban szerezhetjük be szép summáért, vagy valamilyen extra küldetésért kapunk jutalmul, esetleg csak úgy felszedhetjünk a pálya eldugott sarkaiban, no meg persze önnön kezünktől elhunyt felebarátainktól is elvehetjük, hiszen nekik már úgysem kell. Alapfegyverünk a puszta ököl és a baseballütő, jobb, ha ezeket csak fegyvertelen járókelők molesztálására használjuk, beléjük úgyis kár a lőszer. További általános önvédelmi eszköz a 45-ös colt, a shotgun és az Uzi (ezzel autóból is lövöldözhetünk!), a neheztüzérséget Kalasnyikov elvtárs nagyszerű találmánya, az AK-47-es, valamint a jó öreg M-16-os karabély jelenti, megtámogatva gránátokkal és Molotov-koktélokkal a változatosságot pedig a mesterlövészpuska, a lángszóró és a rakétavető adják a palettához. Mindezek mellett a legjobban használható univerzális fegyver maga az autónk, amivel gyalogos ellenfeleket igen könnyedén, motorizáltakat már kicsit nehezebben, de azért jó hatásfokkal eliminálhatunk. A fegyverek mellett egyéb felvehető extrákat is lelhetünk itt-ott, ilyen az elmaradhatatlan gyógyítócsomag, a körözési szintünket csökkentő csillag, a drogampulla (minden lelassul körülöttünk, cinkos kacsintás a Max Payne-re) vagy a különösen trükkös helyekre rejtett Hidden Packek, melyeket lehet keresgélni naphosszat extra jutalmak reményében.

A grafika és az ára. A GTA3 már PlayStation2-n is a legszebb játékok közé tartozott, a PC-s verzióban pedig (nagyon-nagyon dicséretes módon!) szinte a teljes grafikát újrarajzolták, hogy kihasználják a grafikus kártyák nagyobb teljesítményét. Az eredmény mégsem nevezhető tökéletesnek, külön Sasa polgártársnak (sic!) dedikálva még egy aktuálpolitikai párhuzamot is kiötlöttem rá. Szóval a játék grafikai konverziója úgy sikerült, mint a Fidesz választási kampánya: kezdődött azzal, hogy „mindenki hozzon magával még egy textúrát", vagyis a nagyobb felbontásnak köszönhetően gyönyörű, kidolgozott, változatos, és pengeéles grafikát láthatunk magunk körül, viszont a poligonszámra már inkább a „sokan vagyunk, de nem elegen" szállóige érvényes, a modellek kissé szögletesek, bumfordiak. A politikai hasonlatnak ezennel vége (annak ellenére, hogy a játékban is főszerepet játszanak a maffiakapcsolatok és a folyamatosan előadott pofátlan lopás). Ezzel együtt sem szólhatunk egy rossz szót se a játék grafikájára, az átlagot változatosságában és aprólékosságában messze felülmúlja – modellek, de extra effektek terén (egy szál filmszerű motion blurt mutat fel a program, az is inkább zavaró, mint lát-

A színfalak mögül

• A GTA 3 minden országban, ahol egy kicsit is figyelnek erre (értsd: nálunk nem) megkapta a lehető legmagasabb korhatárcímkét. Ausztráliában ezzel sem elégedtek meg: úgy ahogy van, betiltották a játékot. A fejlesztők most éppen ausztrál GTA3-lightot készítenek, amiből kiszedik a prostikat és mindenféle rájuk való utalást, az ausziknak ugyanis főleg ezzel támadt gondjuk.

• Magyar vonatkozás a játékban: a Chatterbox rádió műsorvezetőjének neve Laslow, egy betelefonáló hallgató meg is kérdezi tőle, hogy magyar származású-e. Érdemes játékon kívül is belehallgatni a második CD-n található wav file-okba, ezek tartalmazzák a rádiók műsorát, összesen valami négy óra terjedelemben.

• A játékban szereplő cégekhez az fejlesztők poénból bejegyeztettek igazi webcímeket, és csináltak is nekik rendes oldalakat. Lehet vadászni rájuk, pár cím kedvcsinálónak:
www.petsovernight.com
www.pogothemonkey.com
www.sleepofflard.com

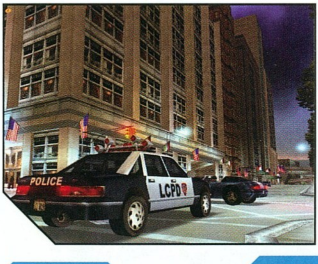
ványos egy idő után), és főleg sebességben nem. Az ám, a sebesség! Nos, a hivatalosan minimumként megjelölt konfiguráción (P3–450, 128 M RAM, 16 megás videokártya) a játék teljességgel használhatatlan, az ajánlott hardveren (800-as processzor, 256 M memória, 32 megás grafkártya), kezd el élvezhetővé válni nullára lecsupaszított video- és hangopciók mellett, 640*480-ban... Egy giga feletti proci és GeForce 3 (vagy Radeon 8500) mellett már meg lehet próbálni az 1024*768-at, közepes, vagy a 800*600-at maximális grafikai beállításokkal. Hogy a játékot teljes pompájában (1600*1200, minden extra bekapcsolva) képes-e egyátalán ma kereskedelmi forgalomban kapható gép stabilan élvezhetően futtatni, hááát... én nem fogadnék rá.

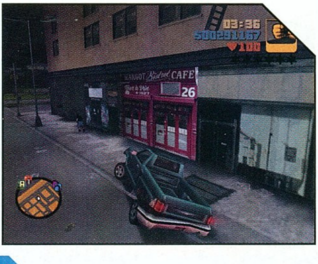
Zene füleimnek. Ha grafikában nem is Év Játéka-esélyes a program, hang és zene tekintetében már most borítékolom a rá adott szavazatomat az év végi választásokon. Ha gyalog mászkálunk az utcákon, nincs zene, csak a városi forgalom zaját halljuk: autók zúgnak el mellettünk, dudálnak, fékek csikorognak – mindez elvegyül a járókelők beszédfoszlányaival és egyéb városi hangokkal. Álljunk meg valahol egy sarkon, és hallgassuk a mellettünk elsétálókat: az öreg mamik pletykálkodnak egymás között, a melóba igyekvő üzletemberek a munkájukról beszélnek, a hajléktalanok kéregetnek, a részegek gajdolnak, az utcagyerekek beszólogatnak a járókelőknek... Ha az ember becsukja a szemét, egy az egyben Pest valamelyik lepukkantabb terén érezheti magát, azzal a különbséggel, hogy itt, mire kinyitod a szemed, még mindig megvan a pénztárcád... Az akcentusok, a hanglejtések, a szlengek óriásiak – persze sok mindent megmagyaráz, ha rátekintünk a stáblistában a hangokat kölcsönző színészek sorára: többek között Michael Madsen, Kyle MacLahlan, Robert Loggia és Michael Rapaport működött közre a szinkron elkészítésénél. És ez még mind semmi, a csoda akkor jön, ha beszállunk az autóba. Minden kocsiban (talán az FBI-osokét kivéve) szériatartozék a rádió, ami Liberty City éteréből összesen tíz rádióállomás adását képes levadászni. Zenei stílusokat tekintve elismerésre méltóan széles a paletta. A Head Radio és a LIPS 106 a szokásos rágógumi-popot játssza („a ma legjobb slágerei" – ismerős?), utóbbin gyakran fedezhetünk fel a GTA első részéből származó dallamokat. A Game Radio a hip-hop és a rap stílusára állt rá, a Rise FM-en pedig rettenetes elektromos zene (az okosok szerint trance-nak hívják) megy naphosszat. A K-Jah reggae-t és dubot nyom, az MSX drum'n bass-t, a Flashback pedig a nyolcvanas évek diszkózenéjét. Igazán extra a Chatterbox, ami non-stop élő telefonos beszélgető show-t ad, és a Double Chef, ahol hamisítatlan komolyzenét hallgathatunk, operát, nagyzenekari műveket (a legjobb reklámduma: „...és most vissza a hatvanas évek zenéihez: az 1760-asakhoz!"). A tizedik rádió a legjobb: a játék MP3 könyvtárába bedobált file-okból válogat, így totálisan a magunk kedve szerint alakíthatjuk a zenei aláfestést. A rádiókban persze nemcsak zene megy, hanem reklámok, hallgatói telefonok, DJ-beledumálások... mindez pedig valami fantasztikus, egyedülálló atmoszférát varázsol a játékba.

A rossz hír. A rossz hír tömören és velősen ennyi: multiplayer nincs a játékban. Ez végső soron érthető: a játék olyan szintű szabadságot, annyi lehetőséget ad a játékos kezébe, hogy ugyanezt megcsinálni hasonló szinten multiplayerben akkora munka lett volna, mint még egy játékot megírni a nulláról. Valami szimpla, Carmageddon-szerű deathmatch, gondolom, megoldható lett volna, de aligha hiszem, hogy ez valakinek hiányozna. A multi helyett az újrajátszhatóságot a játékban elrejtett elképesztő mennyiségű felfedeznivaló, mellékküldetés és titkos móka adja, felsorolni is nehéz lenne, mi mindent rejteget a játék (a következő számunkban elkerülhetetlenül bekövetkező Tippek-trükkök rovatban megkísérlem az összes titokról lerántani a leplet). Egyszerűen mindent meg lehet csinálni, ami csak ember eszébe juthat! Nem vagyunk az utakra kényszerítve, aki akar, rodeózhat a város környéki dombokon, vagy akár belehajthat az óceánba, semmi sincs lezárva a kellően elszánt játékos elől! Ha látsz egy mozgásra képes járművet, azt tuti lehet vezetni is, legyen az motorcsónak, repülőgép vagy akár a hatos szintű riadónál megjelenő tankok. Lehet, hogy extrém nehéz őket megszerezni, de meg lehet! Még a prostikat is lehet hmmm... „rendeltetésszerűen használni", tessék csak megerőltetni a fantáziát, sikerülni fog!

A jó hír. Jelentem, nálam a GTA3 minden ellenfelét lazán eltaposva nyerte el az év eddigi legjobb játéka címet (még a szívem csücske Heroes 4-et is hanyagolom miatta egy ideje...). Köszönheti mindezt az egészen egyedülálló, hatalmas szabadságot biztosító játékmenetének, a sötét, néha ironikus humorral átszőtt történetnek, az utánozhatatlan hangulatnak, na meg persze az átlagon felüli grafikának és világbajnok zenének. Éppen azt a hihetetlen rugalmasságot adja a program, ami annyira hiányzik a mai játékok többségéből: ha ahhoz van kedvem, a sztorira koncentrálok, és küldetéseket oldok meg, ha ahhoz, csak furikázom a városban, vagy taxizom, mentőzök, titkos küldetések és cuccok után kutatok, és ha egyvalamit megunok, a program máris hat más játékélményt nyújtó oldalát kínálja. A rengeteg játékelem és hangulat kaotikus masszája valami megfoghatatlan könnyedséggel áll össze harmonikus és kerek egésszé. A GTA3 olyan, mint egy Tarantino-film; kipróbálod, és puff, letaglóz, maga alá gyűr. Aztán vagy halálosan felháborodsz rajta, messzire elkerülöd, és gyanakvással méregetsz mindenkit, aki csak beszél róla – vagy beleszeretsz. Részemről ajánlom mindenkinek, aki elég érett a témára. Egyedi, különleges, utánozhatatlan: félelmetesen jó játék.

Hancu
hancu@beer.com





97%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD melléklet
[csalás] háttérkép javítás demo

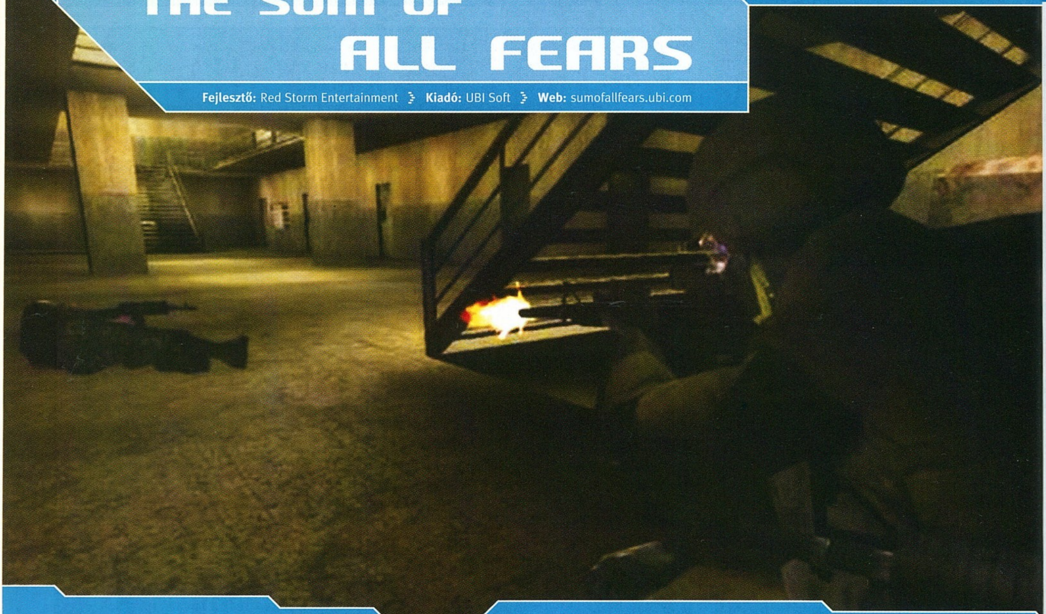
Minimum gépigény
P800, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

Aréna

Carmageddon	91%
Grand Theft Auto	92%
Grand Theft Auto 2	82%

THE SUM OF ALL FEARS

Fejlesztő: Red Storm Entertainment › **Kiadó:** UBI Soft › **Web:** sumofallfears.ubi.com



Minden újabb hónap hoz valami érdekeset az életszerűséggel fűszerezett akciójátékok szerelmeseinek. Ez alkalommal a bőségkosár tetejére olyan váratlan alkotás pottyant, amelyikről még a legfanatikusabbak is alig hallhattak, ugyanis bejelentése mindössze egy-két hónappal előzte meg megjelenését. Ezért aztán váratlan, mindazonáltal örömteli meglepetést szerzett rengeteg rajongónak, köztük természetesen nekünk is. Pedig eleinte úgy véltük, hogy a szoftver nem lesz több, mint újabb Ghost Recon motorral sietve összecsapott taktikai lövöldözős program, amelyből – valljuk be őszintén – kicsit már kezd mindenkinek elege lennie.

Játék-film. A program megjelenését úgy időzítették, hogy egy időbe essen az amerikai mozikban bemutatásra kerülő filmmel. A mozi forgatókönyvét Tom Clancy nemrég megjelent regénye alapján készítették el. Mint azt már sokan tudják, Clancy úr nevéhez rengeteg hasonlóan érdekfeszítő, szövődményes film fűződik. Többek közt a Vadászat a Vörös Októberre (Hunt for the Red October), a Férfias Játékok (Patriot Games), vagy a Végveszélyben (Clear and Present Danger). Ez utóbbi két filmben a főszereplő figuráját, Jack Ryant Harrison Ford alakította, akit a CIA volt alkalmazottjaként ismerhettünk meg. A The Sum of All Fears (mostantól SoAF) című filmben ismét feltűnik Jack, akit ezúttal Ben Affleck személyesít meg. A történetről egyetlen mondatban csak annyit árulnék el, hogy egy neonáci csoportról szól, akik össze szeretnék ugrasztani a hidegháború két szuperhatalmát, és nukleáris bombát robbantanak egy amerikai városban. Egyszóval izgalmakban ismét nem lesz hiány.

Félúton a Raven Shieldhez. A SoAF-ról annyit már elárultam, hogy motorját ugyanaz a rutincsomag alkotja, mint amelyiket a Ghost Reconban már megcsodálhattuk. A szoftvert látva úgy fest, hogy a motor minden téren rengeteget fejlődött, amire remek bizonyíték a közelben lévő

1998 › RAINBOW SIX

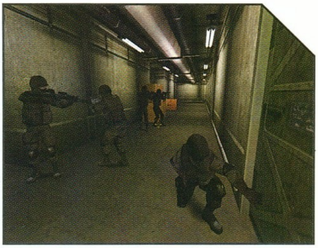
A Szivárvány Hatos című különleges félkatonai szervezet irányításának lehetőségét először 1998-ban kaphattuk kezeink közé. Ekkor még idehaza sokan rá se bagóztak a programra, de a külföldi sajtóban már akkor elismeréssel adóztak iránta. Sok helyen nemcsak a hónap, de az év akciójátéka címet is elnyerte. Mindössze egyetlen kiegészítő lemez látott napvilágot hozzá, mely az Eagle's Watch címet viselte.

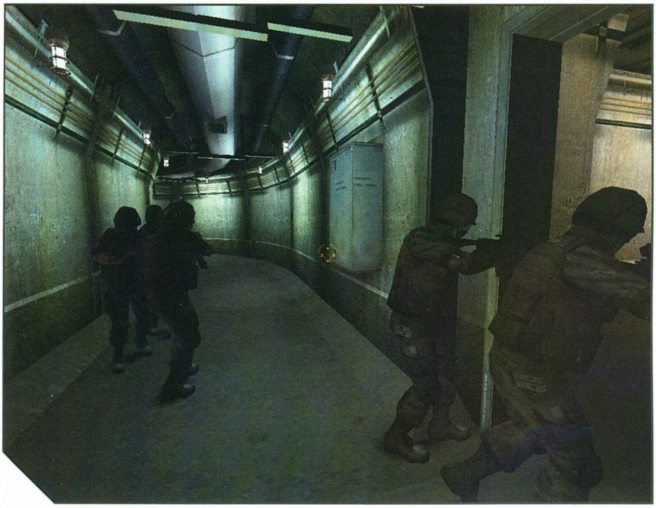
1999 › ROGUE SPEAR

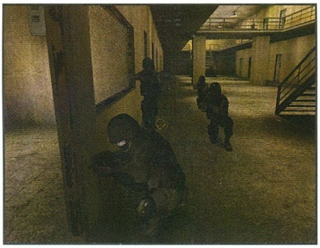
A Rogue Spear napjainkban is népszerű taktikai lövöldözős játéknak számít, ami természetesen többszereplős lehetőségeinek is köszönhető. Rengeteg új mozdulatsor (pl. kihajolás, guggolás) került bele, és persze a választható fegyverek száma is bőségesen megszaporodott. Népszerűségét mi sem mutatja jobban, mint a három kiegészítő lemez, melyeknek köszönhetően több mint 6 millió példány kelt el a sorozatból (Urban Ops, Covert Ops, Black Thorn).

2001 › GHOST RECON

A tavaly megjelent Ghost Recon nyílt terepre vitte a Rainbow Six sorozaton felcseperedett militarista szellemű játékosokat. Hatalmas szabad területek, szuperintelligens mesterséges értelem és gyönyörű grafika párosult benne, aminek köszönhetően a Red Storm bebizonyította, hogy R6 expanziókon kívül képes mást is alkotni. Természetesen ehhez a programhoz is készült kiegészítő, mely Desert Siege alcímmel került a boltokba, és a 2002/5-ös számunkban teszteltük.



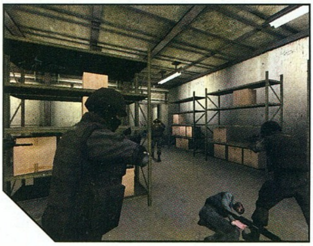


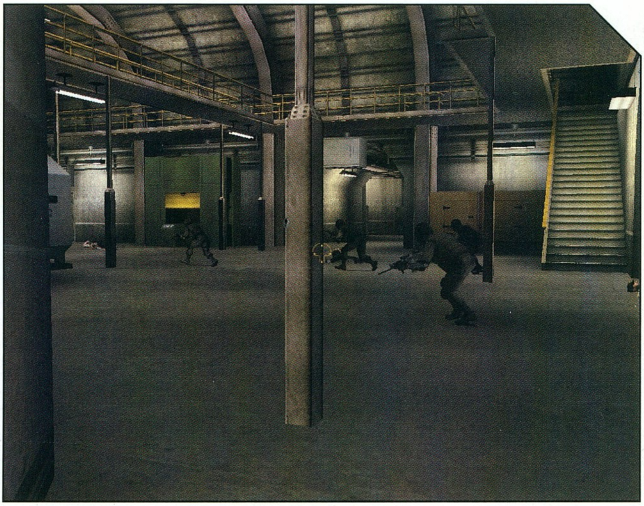


képek. A legnagyobb újdonságot az jelenti, hogy ezúttal a küldetések külső helyszínek helyett belső terekre korlátozódnak, tehát immáron zsúfolt épületekben kell közelharcot folytatnunk. Őszintén szólva ettől eleinte kicsit tartottam, hiszen az alig két hónapja megjelent Desert Siege nevű GR kiegészítő számomra csúfosan leszerepelt (és ugyanezzel a rutinnal dolgozott), ugyanis épületek és bonyolultabb objektumok közelébe érkezve vészes szaggatás vette kezdetét. De szerencsére a SoAF-ban semmi hasonló hibával nem találkozhatunk. Sőt, a játék olyannyira gyors, hogy még négyszeres élsimítással is élvezhető sebességgel futott GeForce 2-es kártyával. Mindemellett a helyszínek is csodaszépek, jól kialakítottak, és tökéletesen visszaadják a Rainbow Six sorozatok feledhetetlen hangulatát. Igaz, a játékos modelleken jól látszik, hogy semmit se változtak, de erre úgy vélem, nem is volt szükség.

A grafikai feltupírozások mellett megjelent az imént említett Rainbow Sixből már jól ismert útvonaljelző radar, amely a képernyő középső részén, lent található. Mivel a küldetések előtti tervezési fázis sajnos nem került be a programba, előre meghatározott, ajánlott útvonalon haladhatunk embereinkkel. A „sajnos" szót pedig nemcsak előző mondatunkban használhatjuk, ugyanis fegyverzetünk kialakítását is roppant mód leegyszerűsítették. Előre kialakított szettekkel ugyan felvértezhetjük magunkat, de túl sok szabadságra senki ne számítson. Ráadásul ezekhez az előre összeállított készletekhez csak oly módon juthatunk hozzá, ha teljesítjük a küldetések X-szel jelölt direktíváit is (például neutralizáld az összes ellenfelet a pályán, vagy ne veszíts embert). Igaz, a SoAF igyekszik bőséges választékot biztosítani fegyverekből, mégis a küldetéssorozat alatt legfeljebb három különböző típussal fogunk harcolni. A közelharc miatt a kétfajta mesterlövész puska és a sorozatlövő shotgun teljességgel feleslegesnek tűnt, és hiába dicséretes, hogy a többszereplős csatározások alatt összesen húsz különböző fegyver közül választhatjuk ki a számunkra legkedvesebbet, az egyszemélyes küldetéssorozatban ez mit sem ér. Csapatunk is mindössze három főből áll, viszont minden pályán találkozhatunk más csoportokkal is, amelyeket a számítógép próbál meg kisebb-nagyobb sikerrel bevetni a bűnözők ellen. Sajnálatos módon ennek kialakításába, sorrendjébe se piszkálhatunk bele. Nyilvánvalóan hiányzik az interaktivitás e téren, hiszen még a két évvel ezelőtt megjelent Rogue Spearben is jóval több mindenbe belepiszkálhattunk, mint itt. Az eligazítás közben rengeteg információt olvashatunk a ránk váró feladatokról is, no meg érdekes háttér-információkhoz juthat a türelmes kommandós. Akinek viszont kedve lenne már igazán játszani, azonnal rátapad a launch menüre.

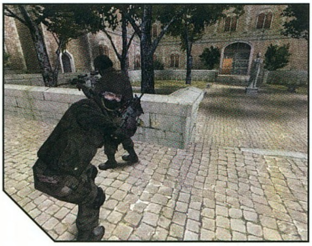
Ha az igazi akció megkezdődött, a veterán harcosok számára a következő meglepetést a bal alsó sarokban található kijelző szerezheti. Ezen a táblázatszerű helyen többek közt megváltoztathatjuk csapatunk formációját (zárt, vagy ritka), és különböző utasításokat adhatunk ki nekik. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a szárkereszttel rámutatunk egy ajtóra, majd megnyomjuk a control billentyűt, majd a leállított idő alatt kiválasztjuk a kívánt utasítást – mint ahogyan azt a SWAT 3-ban már tapasztalhattuk. Persze az agyonvariálást ezúttal is el kell felejtenünk, hiszen ez csupán bejáratok esetében működik, és embereink is legfeljebb anynyira képesek, hogy ajtót nyitnak helyettünk, és villanó- vagy repeszgránátot hajítanak a mögötte lévő szobába. Ezután fejetlenül berontanak, és megpróbálják biztosítani azt. Ez persze így leírva roppant mód jól hangzik, hiszen Red Storm játékban ezek lennének mesterséges értelemmel ellátott társaink első szárnycsapásai, de sajnos gyakran nem bízhatunk meg abban, hogy sikeresen veszik az utasítással járó feladatokat. Ha például a behatolásra kijelölt teremben várnak minket, szinte biztosra vehetjük a veszteséget, hiszen az ajtó-





nyitást és a gránáthajigálást úgy hajtják végre, hogy közben tiszta célpontot jelentenek az esetleges bent tartózkodóknak.

Ahogyan a Ghost Recon megjelenése óta telik az idő, úgy fejlődik párhuzamosan a készítők által bemutatott játékokban szereplő értelem is. Még ha saját társainkra ez nem is annyira jellemző, ellenfeleink „agymunkája" igencsak megizzaszthat minket. Az időközben rengeteget fejlődött érzékeléseiknek köszönhetően nem könnyű becserkészni őket, amit a játékos főleg a legnehezebb fokozaton tapasztalhat. A legkülönfélébb módon reagálhatnak jelenlétünkre. Ha például lepuffantjuk az egyiket, a közelben lévők a fejüket behúzva keresnek menedéket, vagy egyszerűen csak viszonozzák a tűzet. Olyan is megeshet velünk, hogy hátunkat falnak kell vetve kell meghúzódnunk valamelyik sarokban, mert egyszerűen bekerítenek minket. Ezeket a megmozdulásokat látva nem csupán az újrakezdéssel járó ideges szavak, de a csodálkozást kifejező hangok is elhagyhatják szánkat.
A hangokról jut eszembe, hogy felhívjam figyelmeteket az audiohatásokra is, melyekről – mint azt minden Red Storm játék esetében megszokhattuk - ismételten csak jót lehet írni. A zenét Bill Brown komponálta, és a maga szokásos stílusában tökéletesen illeszkedik a játék hangulatába: pergős, ritmusos muzsika, mely követi a már megszokott minőségi mutatót. A lövések zajairól, illetve az egyéb hanghatásokról is csupa jót mondhatunk, természetesen ismét nem érhet minket csalódás e téren.



Viszont a sok jó tulajdonság mellett akad itt egy másik, amelyik megbocsátatlan tényként rondít bele a programba. Ez pedig nem más, mint a roppantul kevés küldetésszám, mivel a campaign szinten mindössze 11 bevetést jelent. Ez a szám még akkor is kicsi, ha hozzáadjuk azt a 7 többszereplős pályát, melyeket Lone Wolf, vagy Firefight módban kipróbáltunk a Quick Mission menüpont alatt. Ezt leginkább azért érezhetjük így, mert a programban lehetőség van játék közbeni mentésre. Elsőre természetesen jómagam is úgy játszottam végig a programot, hogy szinte lövésenként nyomkodtam a gyorsmentés billentyűt, de hamar rájöttem, hogy ez hatalmas hiba volt. Ezt elkerülendő melegen ajánlom, hogy a beállítások menü alatt mindenki kapcsolja ki ezt a lehetőséget, hogy még kísértésbe se essen.
Ezen felül oly módon is megnehezíthetjük életünket, ha pipát teszünk a „veszteség esetén azonnali újrakezdéshez" és a „támogató csapatok megvonásához". Persze mindez elsőre kicsit soknak tűnhet, de a program bátorságunkért jutalmaz minket, ugyanis ezáltal különböző érmeket gyűjthetünk be, és – bár nekem még nem jött össze – ha mind az ötöt sikerül megszereznünk, még több fegyverzet-összeállítás jelenik meg a választhatók listáján. Ugyanezt a mézesmadzagot húzza el a SoAF az orrunk előtt, ha végrehajtjuk Quick Mission küldetéseit is. Egyszóval a készítők jól ismerték az egyetlen támadható felületet, ezért megpróbáltak mindent megtenni annak elkerülése érdekében, hogy kritika érje a rövid játékórák számát. Engem többé-kevésbe sikerült meggyőzniük, ráadásul a jól bevált UBI.COM szerverhálózatuk most is szívesen várja a kiéhezett szoftvertulajdonosokat.

Debriefing. Nyilvánvalóan látszik, hogy a Red Storm Entertainment tapasztalatait szoftverkészítés terén mindig képes bőségesen kamatoztatni. Minden alkotásukkal sikerült feljebb helyezniük saját mércéjüket, aminek köszönhetően folyamatosan kivételes minőség jellemzi programjaikat. Nincs ez másképp a The Sum of All Fears tekintetében sem. Bár eleinte összecsapott tucatjátékra számítottunk, bárki, aki kipróbálta egybehangzóan állítja, hogy kellemes meglepetést szerzett neki. Képesek lehetünk apróbb hiányosságait is elnézni, ugyanis hangulat és játszhatóság terén messze maga mögé utasítja a mostanság népszerűnek tűnő kategória többi versenyzőjét. Egy szó, mint száz, alaposan kitűnik a rengetegből, mindenkinek érdemes rászánnia pár órát.

Chris
chris@vogel.hu

90%

grafika 23/25
zene/hang 35/15
játékélmény 14/40
kategórián belül . . .13/15
összhatás 5/5

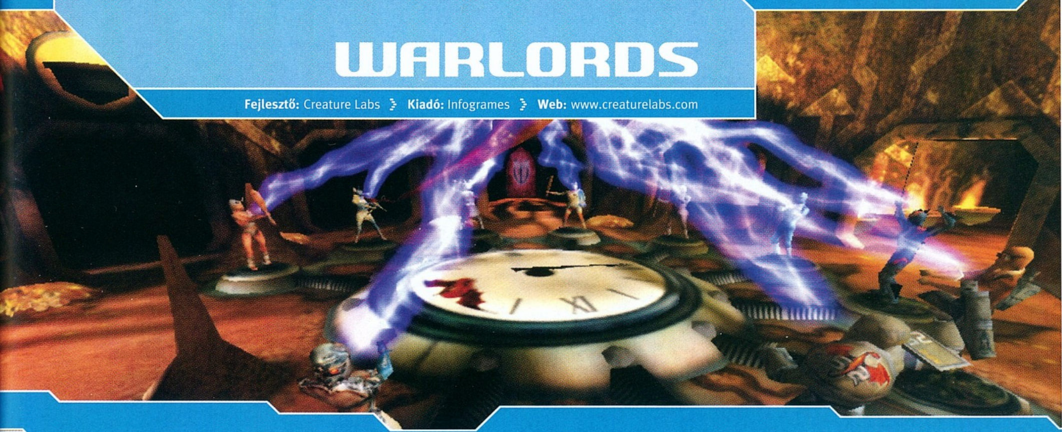
CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 64MB RAM, 850MB HDD, D3D

ARÉNA
Operation Flashpoint 95%
Ghost Recon 88%

WARLORDS

Fejlesztő: Creature Labs · Kiadó: Infogrames · Web: www.creaturelabs.com



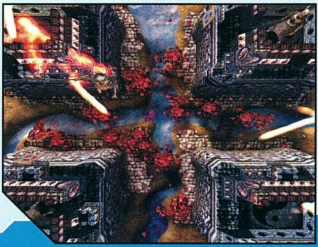
Temetetlen múlt. Az előző lapszámokban már több játék kapcsán is említettem holmi nosztalgiahullámot, amely egyre intenzívebben érezteti a hatását a kiadóknál. Készülő Dragon's Lair 3D-ről, Defender of the Crownról és Last Ninjáról szólnak a hírek, és az embernek lassan az az érzése támad, hogy a – hol dicső, hol inkább sötét – múlt felidézése legalább akkora biznisz, mint egy aluljárói paprikaárus-hálózat üzemeltetése. Hát, ha nagynak nem is nagy üzlet, de valamivel biztonságosabb, mint egy vadonatúj ötletet piacra dobni, ugyanis a már egyszer bejáratott és sikeres nevek nagyobb eséllyel hoznak a nullszaldó mellé egy kis profitot is a konyhára.

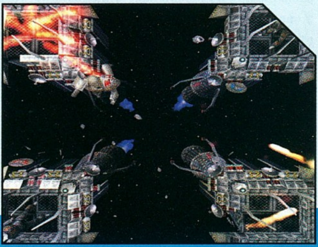
Erre gondolhatott az Infogrames is, amikor új formába öltöztetett három klasszikus Atari-konzoljátékot, és az egészet kiadta Atari Revival néven, a 20 dolláros progik nem éppen dicső piaci szegmensén. Az annyi, mint kb. 6,5 dollár (1750 forint) játékonként, de sajnálatos módon az átplasztikázott őskövületek közül csupán egyikük éri meg a pénzét. A Combat című tankos akció és a Missile Commandnak nevezett ügyességi rakétaelhárítós ámokfutás ugyanis körülbelül egy jobban sikerült féléves vizsgaprogram szintjét üti meg (most jut eszembe, hogy egy Defcon nevű házilag gyártott Missile Command-klónt nyomtunk is a koleszban Hancuval), és csak a Warlords érdemli meg, hogy hosszabban megemlékezzünk róla az újságban.

Várlords. Anno az Atari-divat csak érintette kis hazánkat, úgyhogy talán nem árt átvenni a játék szabályait. A Warlords tulajdonképpen a falbontó programok egy variánsa, némi taktikai plusszal. Falak helyett ugyanis várak helyezkednek el a játéktérben, és minden várban egy játékos csücsül. A „várurak" előtt egy-egy kötött pályán mozgatható pajzs gondoskodik a védelemről, irányítójának ezzel kell hárítania a várak között egyre nagyobb számban pattogó tűzlabdákat. Ha a játékos elbambul, a tűzlabda berobban, és kiüt néhány téglát a várfalból, amennyiben pedig nem áll tégla az útjába, magát a játékost katapultálja a Game Over irányába. A követendő stratégia ebből következően egyértelmű: arra kell törekedni, hogy a többi várúr erődjén minél előbb lyukat üssünk (azaz lehetőleg ugyanarra a pontra tereljük a tűzgolyókat), és a réseken belőve leszedegessük a többieket, mielőtt ők érvényesítenék rajtunk a Hegylakóból ismert aranyszabályt: csak egy maradhat!

Aknakereső helyett. A játék tehát igen egyszerű, ám roppant szórakoztató, ami nem utolsósorban a már az elődben is megtalálható ötleteknek köszönhető. Hasznos tréfa például, hogy a vállalkozó kedvű várúr megragadhat egy-egy tűzlabdát (ekkor a pajzs átalakul kézzé), és azt dupla tűzerővel vághatja az ellenfél várához. Hasonlóan viccesek azok a véletlenszerű hatások, amelyeket a játéktérben néha megjelenő lebegő pajzsok kilövésével érhetünk el. Tűzlabda-gyorsítás, várjavítás, sérthetetlenség, sőt, várcsere szerepel a repertoáron, s ezekre akár még építeni is lehet. Egy sérthetetlenség-gyorsítás kombó például hamar eldönti a végjátékot, de a vakmerőbbek azt is megpróbálhatják, hogy hagyják szétlőni a várukat, és amikor már csak néhány tégla áll a tűzlabdák útjába, szereznek egy várcserét. Mindezt csúnyácska 3D-környezetben, gagyi hangokkal tálalva kapja meg a játékos, de természetesen a kivitelezés még így is sokkal jobb, mint az eredetié (azt is mellékelik a játékhoz, úgyhogy össze lehet hasonlítani a kettőt), azonkívül egy 6,5 dolláros terméktől nyilván nem várhatunk Doom 3-szintű grafikát. Szóval nem is lenne semmi komoly bajom a játékkal, ha legalább egy picit tartalmilag is újítottak volna benne (egy-két játékmóddal, esetleg más elrendezésű várakkal, más játékkörülményekkel), valamint ha az AI nem lenne teljesen gyökér. Ugyanis pályák elején gyors oldalazásokkal simán be lehet vinni 2-2 „kezes" tűzlabdát közvetlen szomszédainknak, ami után gyakorlatilag csak a kivégzésük marad hátra... Éppen ezért inkább multiplayerben ajánlom a Warlordsot, négyen egymás ellen nyomva legalább annyira élvezetes, mint a régi Dynablaster-partik. Két komolyabb játék között is ideális lazítás, a lenti százalékkal meg nem kell törődni – csak a külcsín húzta le.

Stöki
stoki@vogel.hu





66%

grafika	15/25
zene/hang	7/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII266, 32MB RAM, 100MB HDD

ARÉNA

Abuse	89%
Lode Runner 2	65%
Rampart	60%

CLONE CAMPAIGNS

Fejlesztő: LucasArts **Kiadó:** Activision **Web:** www.lucasarts.com

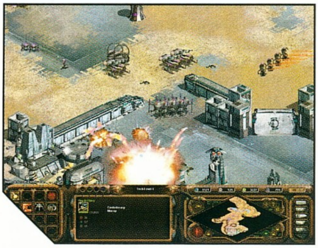
Számomra a Galactic Battlegrounds a tavalyi év egyik nagy csalódása volt. A LucasArts még mindig nem tudott kihozni olyan stratégiai játékot, mely méltó lett volna a Star Wars lenyűgöző világához. A téma pedig adja magát, s egészen biztos vagyok abban, hogy eljön az a nap, amikor végre olyan Star Wars-stratégia jelenik meg, mely méltán pályázhat a hónap játéka címre. Ez a nap azonban még meglehetősen odébb van, addig is meg kell elégednünk az olyan kiegészítőkkel, mint a Clone Campaigns. A kiegészítő megjelenése pont az Episode II bemutatójára esett, nem véletlenül. A két új frakció ugyanis szerepel a filmben, és a megjelenő új egységek is szinte kivétel nélkül felbukkannak a játékban. A kiegészítő két hadjáratban, 13 küldetésen keresztül meséli el a film utáni eseményeket. Igaz ugyan, hogy Dooku gróf csapatai vereséget szenvedtek a Geonosis bolygón a Jedik által vezetett klónhadseregtől, de a háborúnak még koránt sincs vége. A Konföderációs hadsereg legnagyobb részének sikerült evakuálnia a bolygóról, és a Geonosian hadsereg is lejutott a föld alatti katakombákba. Igaza volt Yoda mesternek, a Klón háborúk még csak most kezdődtek el.

Érdemes először a Konföderációs hadjáratba belekezdeni, mivel ennek cselekménye előbb játszódik, és így sokkal jobban megértjük a kerettörténetet. A szeparatistákat hét küldetésen keresztül irányíthatjuk. Néhány új bolygó is megjelenik a játékban, de ezek közül igazából csak a sivatagos Tatooine lesz ismerős. A Hutt kartelek által irányított bolygón kénytelenek leszünk szövetséget kötni huttokkal, sőt magával az öreg Jabbával is összefuthatunk egy küldetés erejéig.

Grafikai foltozgatások. Mindkét oldal épületei és egységei megegyeznek a filmben látott elemekkel, ez az a rész, amelyikben a játék igazán újat nyújt. A grafikusok alaposan kitettek magukért, a maximumot hozták ki ebből a meglehetősen elavult motorból. A robbanások is sokat javultak, most már csak az épületekből előtörő füstöt és lángokat kellett volna átrajzolni, és teljesen meg lennék elégedve. Nem ennyire jó a helyzet az animációk terén. Szegény Jedik és Sith lovagok még mindig nagyon bután mozognak, de nem sokkal jobb a helyzet a többi egység esetében sem. Az Age of Empires II motor átka az, hogy az egységeink összesen csak nyolc irányba képesek mozogni. Ez a rohamosztagosok vagy a droidok esetében még nem annyira zavaró, de meglehetősen bután néz ki a mozgékony X-Wingek vagy TIE Interceptorokéban.

Új egységek, lehetőségek. A két oldal teljesen új egységekkel mutatkozik be. Ez eddig rendben is volna, de sajnos az alapkategóriák semmit sem változtak. A négy gyalogos egység és a négyféle mech, valamint a légi erő és a flottilla ugyanúgy megtalálhatók. Ez már az alapjátékban sem jött be nekem, hiszen nagyon nehéz elképzelni szegény Gunganokat, amint éppen birodalmi lépegetőknek megfelelő nehéz mecheket vezetnek a harcba. A Konföderáció egyik különleges egysége a repülő Geonosian harcos, mely sonic ágyújával rendkívül hatékony az ellenséges egységekkel szemben. Újdonságként szerepelnek még az állatfarmon kiképezhető szörnyek is. Mindhárom lénnyel találkozhattunk már a Klónok támadásában, ezeket a szörnyetegeket eresztették rá az arénában a főszereplőkre. Sajnos az állatok nem olvadnak bele a természetes közegbe, az ellenfél azonnal tüzet nyit rájuk, amint a közelükbe ér. A Köztársaság adu ásza a Jedi Starfighter, mely mozgékonyabb és nagyobb tűzerejű, mint a többi vadászgép, ráadásul még a Jedi templom fejlesztéseiből is profitál.

Az összes oldal által elérhető a két új egység. Az egyik a power droid, mely nem más, mint mozgó generátor. A hatósugarában lévő épületek jóval gyorsabban termelnek, így érdemes használni. A másik újdonságot az erődökben képezhetjük ki, ezek az air cruiserek. Ezek a pajzzsal felszerelt légi erődök iszonyú pusztítást képesek véghezvinni, de meglehetősen lomhák, így könnyű célpontot nyújtanak a föld-levegő rakétáknak és a vadászgépeknek. A fejlesztők bizonyos részeken javítottak az alapjátékhoz képest. Az állatfarmokból például jóval gyorsabban jön az élelem, így már megfelelő alternatívája lehet a farmoknak. Jóval erősebbek lettek a Jedi, illetve Sith lovagok is. Most már ellenállóbbak a fejvadászok támadásaival szemben, a mesterek automatikusan regenerálódnak sebzés esetén, és jóval olcsóbban juthatunk hozzájuk. Sajnos a rájuk lőtt lézersugarakat még mindig képtelenek a fénykardjukkal hárítani, nem is értem, hogy ezt a részt miért nem javították ki. A Köztársasági hadjáratokat nyomva a Jedi mesterek voltak a kedvenc egységeim. Három-négy kiképzett Jedi mester pillanatok alatt átállította az ellenséges sereg, illetve az épületek nagy részét (egyedül a fejvadászok okozhatnak túl nagy gondot). Jól jött volna az automatikus térítés opció is, kicsit nehézkes négy Jedi mester esetén egyenként kijelölni félpercenként, hogy ki kit állítson át.



A multiplayer rész sem maradhatott újítás nélkül. Abban az esetben, ha szövetséget kötünk valamelyik nemzettel, akkor bizonyos bónuszban részesül mindkét fél (a lázadóknak jobbak a Jedi mesterei, a vukik munkásai gyorsabban termelnek stb.).
Sok kifogás érte a birodalmi lépegetőket az alapjátékban. A megszállottak bizonyára emlékeznek arra, amint a hoth-i csatában az egyik lépegetőnek sikerült lelőnie a lázadók hósiklóját. A Battlegroundsban azonban ez a rész igencsak el lett szúrva, hiszen a nehéz mechek közül egyedül az önjáró légvédelmi ütegek nyithattak tüzet a repülő egységekre. A Clone Campaignsben ez a hiba orvosolva lett, kár, hogy a többi hibára nem maradt elegendő idő.

A leírt hibák ellenére azonban meglepően jó játszani ezzel a kiegészítővel. Nagyon nehéz volt abbahagyni a küldetéseket, bár sokszor bosszankodtam az ismétlődő játékmeneten (menj, és ölj meg mindenkit). Igyekeztem úgy teljesíteni a küldetéseket, hogy az a lehető legkevesebb nyersanyagba kerüljön, és csak azokat az épületeket semmisítettem meg, amelyikeket tényleg muszáj volt. Így a végigjátszás már nem volt annyira unalmas. A zene ismét nagyot dob az egészen, hiába, John Williams muzsikája még a mai napig el tud varázsolni. Sasa szavaival élve azonban a Clone Campaigns meglehetősen drága audio-CD, ezért a pénzért a vásárló joggal várna el többet. Az ideális példa pont az Age of Empires II kiegészítője, a Conquerors esetében (ott öt új civilizációt és négy hadjáratot kaptunk, 11 különleges egységgel) nem volt olyan érzésem, hogy ismét lehúztak egy rókabőrt az alapjátékról.
A játék mesterséges intelligenciája kritikán aluli, a gép még mindig nem képes egyszerre kezelni nagyobb hadseregeket (pedig 200-ról 250-re emelték a maximális egységszámot). Igaz ugyan, hogy a gép folyamatosan küldi a csapatait, de néhány jól felállított toronnyal könnyedén vissza lehet verni a támadásokat (annak ellenére, hogy a tornyok erősségét levették).
Véleményem szerint a köztársasági hadjárat alaptörténete nagyságrendekkel jobb, mint a konföderációs. A bosszúvágytól begőzölt Jedi mester bukása hoz némi színt a küldetésekbe; kár, hogy ez nem elegendő ahhoz, hogy a Clone Campaigns igazán jó kiegészítő legyen. Nagyon jó ötletnek tartottam viszont a bónusz küldetés megjelenését, a Coruscant elleni ostrom a lázadókkal igazán élvezetes volt (talán azért örültem neki ennyire, mert felbukkant Han Solo a Millennium Falconnal, és megjelent Luke Skywalker is). (Amúgy ez volt az egyetlen jutalom a hadjárat teljesítéséért, még egy nyamvadt animációt sem kapunk a végén). A fanatikus Star Wars-rajongók beszerezhetik, de azok, akik igazán színvonalas grafikára és játékmenetre vágynak, azok sokkal jobban járnak, ha megvárják a Warcraft III-at vagy az Age of Mythologyt.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

73%

grafika	16/25
zene/hang	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

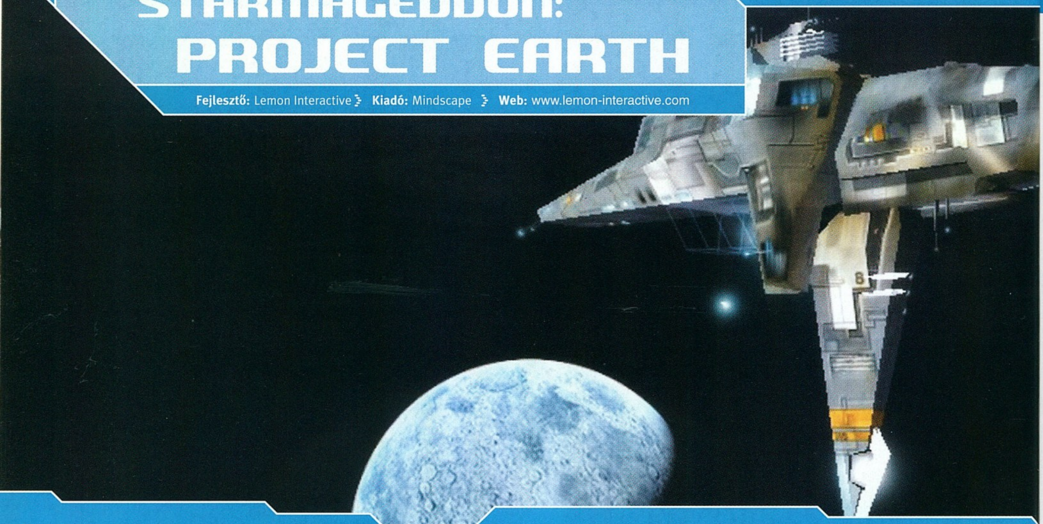
MINIMUM GÉPIGÉNY
P233, 64MB RAM, 300MB HDD, eredeti SW: BG

ARÉNA

StarCraft: Brood War	96%
Age of Empires: Conquerors	89%
Red Alert 2: Yuri`s Revenge	87%

STARMAGEDDON: PROJECT EARTH

Fejlesztő: Lemon Interactive › **Kiadó:** Mindscape › **Web:** www.lemon-interactive.com



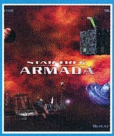
Alternatív utakon? Lássuk be, hosszú-hosszú évekkel a valósidejű stratégia műfajának megszületése után meglehetősen nehéz feladat forradalmi újdonságokkal előrukkolni eme kategóriában. Sőt, a feladat még nehezebbnek tűnik, ha figyelembe vesszük, hogy milyen nagy számú fejlesztőcsapat tevékenykedik a fenti területen, ti. akárcsak az élet más területein, a versenytársak itt sem igazán mondhatóak szívbajosnak, ha egymás ötleteinek lenyúlásáról van szó. Így aztán nem csoda, hogy az esetek többségében bizony hiábavalónak bizonyul az előzetes fogadkozás, miszerint az RTS fogalmát újradefiniáló, innovációk sokaságát felvonultató alkotással lesz majd dolgunk: jórészt meg kell elégednünk egy nagy-nagy jóindulattal is csak közepesnek mondható másolattal, a fejlesztőknek pedig szomorúan kell rádöbbenniük arra, hogy ezt már bizony valaki megcsinálta hamarabb (és horrible dictu! jobban). Nos, nagyjából ezek az érzések kerítettek hatalmukba az elmúlt néhány év valósidejű stratégiáinak tesztelésekor is, kellemes kivételt talán csak a valóban zseniális Shogun: Total War és a korántsem annyira zseniális, de még így is magasan átlag feletti játékélményt nyújtó Star Trek: Armada sorozat részei jelentettek. Mindezeken túl kreatív ötletek valóságos tárházaként vonult be a köztudatba a Relic fejlesztőcsapat Homeworld nevezetű alkotása is: habár az általa okozott láz személy szerint engem csak kevéssé érintett meg, sőt idegrendszerem korlátozott terhelhetősége miatt teljes végigjátszásától is kénytelen voltam eltekinteni, képzeletben mégis meghajoltam a fejlesztők nagysága előtt. Miért is? Először is ez volt az RTS műfaj első, teljesen háromdimenziós játéka, amelyikben ráadásul a magasság és a mélység, vagyis a Z koordinátatengely megjelenése végre nem csupán a játékos nyomorúságát igyekezett fokozni, hanem igenis fontos taktikai jelentőséggel bírt az összecsapásokban. Másodszor: a Homeworld olyan monumentális és hihetetlenül hangulatos történettel bírt, amelyhez hasonlót addig szinte csak a Blizzard eposzaiban láthattunk, ám teljességgel mentes volt az azokban felvonultatott kliséktől. Harmadszor pedig a Relic üdvöskéje olyan szintű pályatervezést és a maga korában egyedülállónak számító látványvilágot vonultatott fel, aminek láttán még a hozzám hasonló kérlelhetetlen kritikusoknak is meglágyult a szíve. Legalábbis egy időre, ti. a játszhatóságról már erősen megoszlottak a vélemények (ezen a ponton én is kénytelen voltam visszakeményíteni), igaz, az összkép még így is rendkívül kedvező maradt.

Ha a fentebb vázolt, két eltérő típusú (követő vs. újító) megközelítést egyfajta kiindulási alapnak fogadjuk el, akkor a jelen írásunk tárgyát képező

1999 › HOMEWORLD

A Relic jegyezte alkotás az RTS műfaj egyik legnagyobb megújítójaként raktározódott el a gamer társadalom kollektív emlékezetében. Egy program, amelyben valóban minden együtt volt, ami a sikerhez szükséges: briliáns 3D-s motor, epikus cselekményszövés és persze innovatív játékmenet.

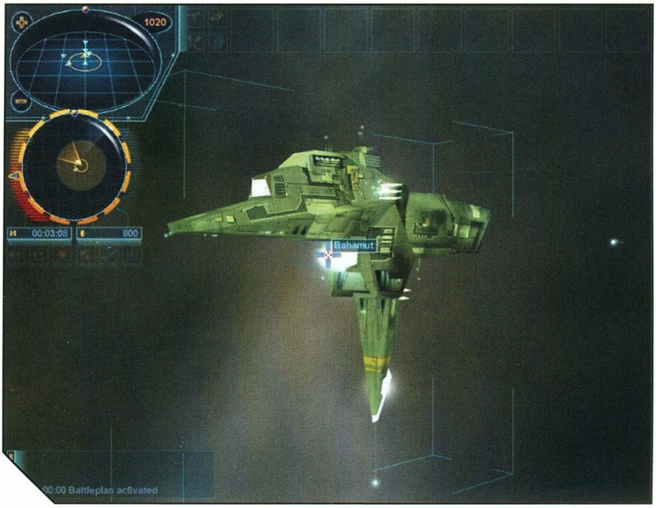
2000 › STAR TREK: ARMADA

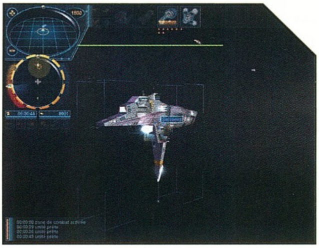


A cikkíró kedvenc valósidejű űrstratégiái. Az eltelt idő távlatából visszatekintve talán kevésbé tűnnek zseniálisnak, mint megjelenésük magasságában, ám a magas szórakoztató faktor továbbra is vitathatatlan (nem is szólva a Star Trek univerzum jelentette hangulati többletről).

2002 › STARMAGEDDON

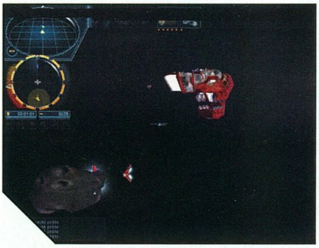
Nyakunkon a műfaj legifjabb, a lengyel Lemon Interactive védőszárnyai alatt készült képviselője. Legnagyobb erősségeiként a stílusos design, a látványos effektusokra képes 3D-s motor, a jól bevált elemekre támaszkodó játékmenet és a felhasználóbarát irányítás említhetők. Space is fun!

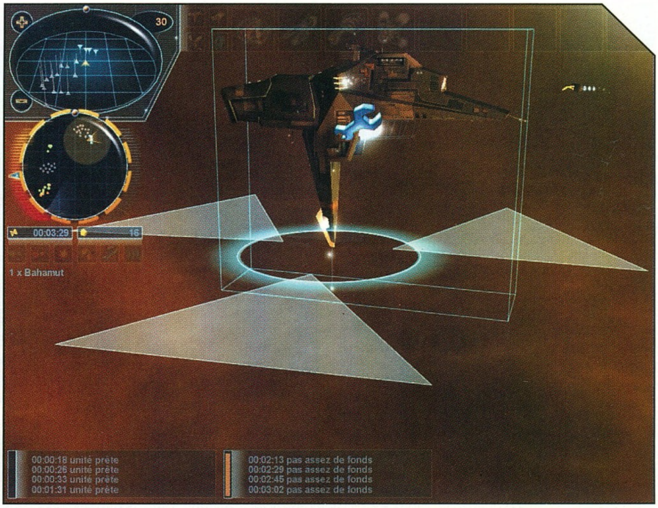




Starmageddon (a tengerentúlon Project Earth) valószínűleg a szabályt erősítő kivételként vonulna be a játéktörténelembe. Ez a kijelentés elsőre talán meglepőnek hangozhat, de csak elsőre, és csak addig, míg fel nem kerestük a játékot fejlesztő, amúgy lengyel illetőségű Lemon Interactive honlapját. Itt ugyanis mindjárt olyan, felettébb érdekes kijelentésekkel találkozhatunk, miszerint az alkotógárdának esze ágában sincsen megreformálni a műfajt, inkább az RTS-ek legjobb, és már bevált elemeire kívánnak építkezni. No lám, csak nem olyan csapatba botlottunk, amelyik tisztában van saját korlátjaival? Vannak aztán további, nem kevésbé érdekes megállapítások is, mint pl. az, hogy a Starmageddon visszaás a gyökerekhez, és hogy könnyed szórakozás, meg hogy a szemünk belefárad a vizuális gyönyörökbe, stb., stb. Túl szép, hogy igaz lehessen...

Mik/kik azok a Vitechyk? ... ám azt kell, hogy mondjam, mégis igaz! Mondjuk nem a háttértörténet miatt, az ugyanis nemcsak hogy sablonos, hanem szemérmetlenül „kölcsön" is vesz bizonyos elemeket a nagy elöd Homeworldtől. Ebben is feltűnnek a maguknak új hazát kereső űrbéli telepesek, s persze az őket céljuk elérésben megakadályozni igyekvő gonosz idegenek is, nem is szólva a flották alapját képező hatalmas anyahajókról, amelyeket azonban ezúttal a változatosság kedvéért (?) Sundivereknek hívnak. A kolonizálandó, Cognita névre keresztelt planéta természetesen a Földtől nem kis távolságra (konkrétan 68 millió fényévre) helyezkedik el, tehát a hosszú út számtalan alkalmat nyújt a cselekmény kibontására. Annak a cselekményére, amely fordulatokban azért szerencsére nem szűkölködik: a földiek és ellenségeik, a Démonok mellett csakhamar egy harmadik faj, a teljességgel idióta névre hallgató Vitechyk is beszállnak a nagy kozmikus játszmába, sőt, a hajóikkal különös szellemi szimbiózisban élő Sundiver pilóták magánéletébe is betekintést nyerhetünk. Innentől kezdve minden a klasszikus űroperákban megszokott menetrend szerint zajlik, vagyis parázslónál parázslóbb űrcsaták követik egymást, emberi kapcsolatok és bolygók robban-





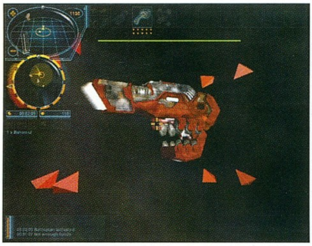
nak darabjaikra (amúgy a történet tanúsága szerint ez, az előbbiek esetében még reverzibilis folyamat az utóbbiaknál már visszafordíthatatlan). Új technológiák születnek, egységeink fokozatosan gyorsabbá, erősebbé és tapasztaltabbá válnak, valamint az is kiderül, hogy a Vitechyk felettébb unintelligens elnevezésük ellenére nagyon is intelligens élőlények, sőt, a technikai evolúció oly magas fokán állnak, hogy létezésükhöz és az őket körülvevő anyagi valóság létrehozásához a különböző nyersanyagok helyett megelégednek a puszta energiával. Megjegyzés: a kreatív forgatókönyvírók valószínűleg ezt szánták a történet legegyedibb vonásának, milyen kár, hogy a Conquest: Frontiers Warsban Chris Robertsék egyszer már elsütötték ugyanezt (és akkor a játékiparon kívüli analógiákról, mondjuk a Star Trek sorozatok egyes epizódjairól még nem is szóltam).

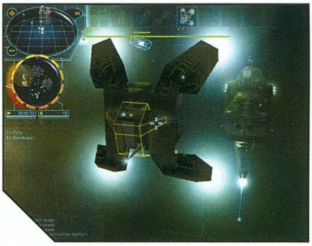
A dolgok menete. Az egyes küldetések közötti kohéziót megteremteni igyekvő háttértörténettel ellentétben a játékmenet a Starmageddon egyik valóban erős pontjának számít. Igazság szerint, ahogy azt a fejlesztők előre becsületesen be is vallották, az alkotás e téren semmi rendkívülit nem tesz le az asztalra, azonban oly szerencsés kézzel ötvözi a különböző elemeket, hogy a végeredmény legalábbis szórakoztatónak mondható. Sajnos ezt a hatást nem a választható fajok sokaságával sikerült elérni, ti. itt az emberiségen túl mindössze a Démonok ügye mellett kötelezhetjük el magunkat (már ha gonosz lelkületű, s ennek megfelelő külsejű idegenek esetében egyáltalán beszélhetünk ilyesmiről). A Démonoktól eltérően nem sablonos, viszont vérlázítóan buta (ezt nem lehet elégszer hangsúlyozni!) névvel bíró Vitechyk sajnos nem jelennek meg opcióként, aminek hátterében vélelmezhetőleg a játékegyensúly megőrzésének szándéka áll (az előbbi két félnél jóval erősebb oldalról van ugyanis szó). Bármelyik fajt válasszuk is, a küldetések kezdetével lehetőségeink szerencsére lényegesen kibővülnek: a felügyeletünk alá rendelt Sundivererekkel szabadon bóklászhatunk a tényleg teljesen háromdimenziós térben, megszervezhetjük az alapvetően a kisbolygók nyersanyagkészletére támaszkodó bányászatot, majd belevághatunk flottánk első egységeinek megépítésébe, később pedig újabb és újabb találmányokat fejleszthetünk ki. Mindehhez nem kell bonyolult infrastruktúrát működtetnünk, hiszen anyahajóink teljesen automatizált gépsorai nemcsak az ásványok feldolgozására, hanem űrhajóink legyártására is alkalmasak, sőt a Sundiverek egyúttal a tudományos kutatás központjai is. A harctól és a nyersanyagbegyűjtéstől eltekintve tehát minden fontosabb tevékenység anyahajóinkhoz köthető: ez a centralizált termelési modell persze nemcsak előnyökkel, hanem hátrányokkal jár, hiszen a Sundiverek elpusztulása szinte automatikusan az adott küldetés sikertelenségét is jelenti. A látszólagos kényelemért ráadásul az anyahajók védelmi képességei terén is fizetni kell, hiszen azok semmiféle fegyverzettel, pusztán csak (meglehetősen véges ellenálló képességű!) pajzsokkal rendelkeznek, mindent egybevetve ideális célul szolgálnak az ellenfélnek.

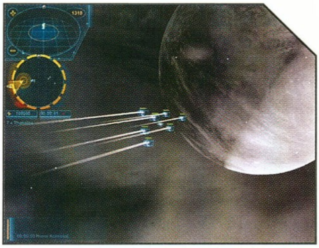
És ezzel el is jutottunk az RTS-ek többsége, így a Starmageddon által is fókuszpontba állított tevékenységhez, az ütközetek irányításához, ahol szerencsére végre néhány igazán újszerű ötlettel is találkozhatunk. Ezek talán legfontosabbika az az automatikus formációválasztás, amelynek segítségével egységeink az adott taktikai manőverhez leginkább megfelelő alakzatot veszik fel – mindenfajta emberi beavatkozás nélkül. Így ne lepődjünk meg, ha támadó hajóink ék, míg járőröző egységeink a szenzoraikkal átfésülhető teret maximalizáló X formációba rendeződnek, nem is szólva a nehézkesebb és sebezhetőbb monstrumokat védelmezően körülölelő vadászok gyűrűjéről. Másik érdekes megoldás a párhuzamos harcterek használata: az ütközetek akár a térkapuk és fekete lyukak által átlyuggatott kozmosz három különböző pontján is folyhatnak – egyidejűleg! A műfaj iránt érdeklődő olvasók most valószínűleg azonnal közbevetnék, hogy ezt bizony már láttuk a Conquest: Frontier Warsban is; ez igaz, viszont ebben az esetben jóval professzionálisabb megvalósításról van szó.

Főszerepben a kisemlős. Ha lehet, a játékmenetnél is dicsérőbb jelzők illetik meg a Starmageddon irányítását és felhasználói interfészét. Számtalan jobb sorsra érdemes RTS vérzett már el ennél a pontnál, elsősorban a kaotikus látómező-kezelés és az egyes funkciók ésszerűtlen elérhetősége (jobban mondva elérhetetlensége) miatt. Nos, lengyel barátaink alkotása elsősorban az előbbi területen remekel, ti. a kameramozgatás zseniális módon egy az egyben az FPS műfajban már bevált elemekre épít, értve ezalatt pl. a négy kurzorbillentyűre alapozott előre/hátra és oldalra haladást, a „szabad" nézelődést, vagy a bal egérgombbal történő aktiválást. A patkány középső szemére tenyerelve a kiválasztott egységre közelíthetünk rá, míg jobb látóidegének birizgálásával egy meghatározott fókuszpont körül rotálhatjuk minden lehetséges irányba a remélhetőleg kevéssé szédülős csillagközi teret. A mindenkori nézet természetesen hajóinkhoz is gond nélkül rögzíthető, így semmi akadálya pl. annak, hogy a Homeworldhöz hasonlóan közvetlen közelből szemlélhessük akár az ádáz összecsapásokat, akár a bányászok felelősségteljes munkáját. E téren a megvalósítás egyetlen hiányosságaként talán csak az róható fel, hogy a távolságokat még mindig nagyon nehéz pontosan meghatározni (vagyis bonyolult az egységeket az Y tengely mentén mozgatni), még akkor is, ha a kijelző elméletileg pontosan mutatja a kurzor helyzetét.

A látómező manipulálásához és a parancskiadáshoz hasonlóan az interfész sem vádolható túlzott komplexitással, jóval inkább az "egyszerű, de nagyszerű" mondás érvényes rá. Adott egy két-, és







egy háromdimenziós virtuális kijelző (sokakkal ellentétben a „radar" szót szándékosan kerülném, ti. nem igazán vagyok meggyőződve arról, hogy a jövő felderítőrendszerei is ezen az archaikus elven működnek majd), valamint pár ikon, továbbá néhány, ezeken keresztül aktiválható almenü. Ezeken kívül létezik még egy maroknyi, csak a billentyűzeten keresztül elérhető parancs is, de ezek száma tényleg elenyésző. Aztán kész, ennyi: a Starmageddon ama kevés játékok egyike, amelyekben a legbonyolultabb feladatok végrehajtásához is elegendő az elektronikus rágcsáló néhányszori finom noszogatása.

Egy fenséges Kozmosz. Ha elfogadjuk azt, hogy a játékmenet és az irányítás terén nehéz a Starmageddonon fogást találni, úgy az a vizuális megvalósítás terén már-már lehetetlen vállalkozás. A lengyelek 3D-s motorjának finoman szólva is nem kell a szomszédba mennie innovatív technológiákért: a dinamikus fényeken és a látványos bump-mappingen kívül a játék kétségkívül a valaha volt egyik legjobb LoD (Level of Detail) implementációt vonultatja fel. Az egységeket felépítő poligonok magas száma és textúrázottsága is igencsak figyelemreméltó, csakúgy, mint fluid animációjuk. Az egészre a koronát mégis az ún. „részecskerendszer" (particle system) teszi fel, amelynek köszönhetően az egységek hajtóműveiből tényleg szinte valódinak tűnő lángnyelvek csapnak ki, a hajók végzetük beteljesülésekor pedig milliónyi (na jó, ezernyi) apró darabra robbannak széjjel. A maguk nemében ugyanilyen látványosak az űr egyhangúságát megtörni hivatott planéták, aszteroidák és üstökösök is: a magas színvonalú megjelenítésnek hála nemcsak változatos felszínük, hanem légkörük/aurájuk/csóvájuk is rendkívül realisztikusnak hat.

A Starmageddon az a játék, amelyben a küldetések közötti összekötő jelenetek kapcsán feltehetőleg senki sem hiányolja majd az előzetesen renderelt animációkat, ti. a 3D-s motor ezen a téren is remekül megállja a helyét. A hangulatos (bár nem túlságosan emlékezetes dallamokat felvonultató) aláfestő zenével és a jól sikerült szinkronnal megtámogatva ugyanis a lengyel fejlesztőgárda ezzel az egyszerű megoldással is elérte a kívánt hatást, vagyis a feszültség folyamatos fenntartását, a játékos azonosulását a főszereplőkkel. Mindenképp említést érdemel az is, hogy a kiemelkedő designnak köszönhetően az összekötő jelenetek alatt végig az volt az érzésem, mint ha egy, az Amiga fénykorából származó, klasszikus demót néznék (ez egyébként a többi "kreatív toldalékra", vagyis az állóképekre és a statikus menükre is igaz). A grafikához hasonlóan igazából a hanghatásokra sem lehet egy rossz szavunk se, bár e téren az alkotók inkább csak az elvárható minőséget hozták, és nem célozták meg az ott látott csillagászati magasságokat. Kisebb fenntartásokkal ugyanez a megállapítás érvényes az AI-ra is: beállítástól (agresszív, vagy defenzív) függően egységeink tényleg vadul zaklatják, illetve békésen szemlélik az ellent, ám aki a fent említett automatikus formáció-felvételen túl a taktikai érzék bármiféle egyéb megnyilvánulását várja tőlük, az menthetetlenül csalódni fog.

Space is fun. A fentebb olvasható rövidke, ám annál sokatmondóbb mondat nem más, mint a Starmageddon hivatalos mottója, amelynél találóbbat a lengyel fejlesztőcsapat keresve sem találhatott volna, a magyarra leginkább "Öröm az ürömben", akarom mondani "űrömben"-ként fordítható szlogen ugyanis jól hangsúlyozza a játék legnagyobb erősségét, az abszolút felhasználóbarát megközelítést. A megközelítést, amelynek köszönhetően látványos és szórakoztató alkotással lettünk gazdagabbak (amelynek még a valószínűleg cseh felmenőkkel dicsekvő Vitechyket is hajlamos vagyok megbocsátani). A Starmageddon ugyan nem kalandozik az RTS műfaj terra incognitáira, ám érdekes módon e nélkül is képes abszolút meggyőzőnek (és itt-ott kicsit újszerűnek is) hatni. Személy szerint ahhoz tudnám ezt hasonlítani, mint amikor egy ugyanazt a témát feldolgozó A és B kategóriás film közül valami miatt az utóbbi válik a kedvencünkké: hiába az előbbiben van a több pénz és a jobb színészek, a lelkünk mélyén mégis érezzük, valójában hol is van az a bizonyos megfoghatatlan kreatív többlet. Ezért van az, hogy John Woo korai filmjeit jobban szeretjük a többszörös költségvetésű hollywoodi remake-eknél, s persze ezért van az is, hogy nagy nevű vetélytársak ide, vagy oda, a Starmageddon az idei év eddigi legjobb valósidejű űrstratégiája. A Lemon Interactive nevével ellentétben korántsem savanyú, inkább édes meglepetést okozott, immár tehát semmi kétség: Space is fun!

Joshua

84%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA

Star Trek: Armada	91%
Homeworld	90%

SIMON THE SORCERER 3D

Fejlesztő: Adventure Soft **Kiadó:** Vivendi **Web:** www.headfirst.co.uk

Simont, a varázslót az Adventure Soft 1993-ban indította útjára. Akkoriban még más idők jártak a kalandjátékok piacán, a látvány és könnyű, majdhogynem szájbarágós történetek helyett hetekig tartó, olykor kissé nyakatekert, de rendkívül szórakoztató meséket kaptunk. A Simon egyike volt a legjobbaknak: gúnyos beszólásaival, gonoszkodós tetteivel, komikus karaktereivel belopta magát a játékosok szívébe. (Igaz, én első végigjátszásra csak erős hármast adtam volna rá, de mikor másodszor is leültem elé, rájöttem, hogy valószínűleg rossz napom lehetett, ezért nem tudtam kellőképpen értékelni.)

A sikeren felbuzdulva a fejlesztők hozzáfogtak a második rész készítéséhez, így az alig két évre rá meg is jelent. Ekkor már mindenki a Sierra sorozatok sztárjaival emlegette egy lapon a bolondos varázslót. Ez nagy szó, mivel akkoriban nem sok vetélytársuk akadt a kalandjátékok piacán.

Ezek után semmi csodálatraméltó nincs abban, hogy a jókorára nőtt rajongótábor hangosan követelte a harmadik részt. A fejlesztők persze nem állhattak ellen a tömeg akaratának, s hamarosan bejelentették az új, ez alkalommal háromdimenziós motort használó rész készítését.

Ez mindenkiből nagy felhördülést váltott ki. Páran gyanakodva tekintettek a jövőre, nem bíztak az új szelek sikerében, de a legtöbben lázasan találgatni kezdték a lehetséges újításokat.

Hogy a lelkesedést ébren tartsa, a cég időnként kóstolókat adott vázlatok, tervek, karakterképek formájában, melyek elegendőnek is bizonyultak... az első pár évben. Aztán telt-múlt az idő, de a játék csak nem akart megjelenni. Szárnyra kaptak a pletykák fejlesztési nehézségekről, anyagi csődről, árvízről, a világgazdaság összeomlásáról, de senki nem tudta kideríteni, pontosan mi is történik.

Azért lassan, keservesen araszolva csak sikerült összehozni valamit, így 2000-ben bejelenthették a béta változat elkészültét. Ám a fejlesztők balszerencséje nem akart véget érni, újabb kiadóváltások, projekttámogatás-megvonások következtek, a játék többször alámerült a feledés ingoványába, és csak idén sikerült előhalászni onnét.

Ki tudja, milyen csodának kellett megtörténnie, hogy a játék végre a boltok polcaira kerüljön, de ez az idő is elérkezett: doboza előlapján ott mosolygott ránk a bolondos varázsló örök nemezise mellett, a megszokott fekete háttérről integetve a rajongóknak, hogy vigyék haza, telepítsék fel, és élvezzék ki a rájuk váró új kalandokat.

Páran talán már közületek is engedtek e kísértésnek, ez esetben fogadjátok legmélyebb együttérzésemet. Mert sajnos jobb lett volna, ha ez a játék megmarad beteljesületlen álomnak, inkább, mint hogy oly sok embernek okozzon csalódást.

Na jó, talán egy kicsit eltúlzom a dolgot, történtek nagyobb borzalmak is a világon, de azért rendkívül sajnálatos, hogy 2002-ben ilyen minőségű programot árulnak a teljes értékű játékok közt.

A kinézet. Sokak szerint a kinézet legfeljebb másodrangú tényező a kalandjátékok

közt – amennyiben a történet kárpótolni tud hiányosságaiért. Valóban, nekem is volt már dolgom olyan amatőrök által kreált művekhez, melyek alig voltak többek pálcikaemberkék vonaglásánál, ám a poénok mégis folyamatosan ébren tartották kíváncsiságomat. Itt azért kicsit már előrehaladottabb a helyzet, kocka lények lengetik kocka végtagjaikat kockakerítéssel körülvett kockaházak előtt. Nem állítom, hogy hiányzik ebből a hangulat... az első fél órában, utána viszont a futkosás rendkívül monotonná válik a hosszú, megkülönböztethetetlen utakon, csak azért, hogy elérjünk valamelyik fontosabb helyszínre, és remélhetőleg ne kerüljük el az olykor alig észrevehető leágazásokat. Még ha azt is veszem, hogy a program két éve készült el, azóta csak valami sötét zugban csücsült remélve, hogy egyszer valaki megszánja, akkor is elavultnak számít, hisz kétezerben már volt nekünk Quake 3-unk is. Szép, szép, hogy a gépigény tekintetében bármely más játékénál alacsonyabbak a követelmények (P233 MMX, 8MB-os grafkártya...), de vajon hány embernek jó ez? Mára már hazánkban sem okoz leküzdhetetlen gondot legalább Pentium II-es konfiguráció beszerzése. Sőt, lassan számon se lehet tartani, hányadik generációs grafikuskártyák ketyegnek a számítógépekben – én sem merek konkrét értéket írni, olyan gyorsan változik a helyzet, lehet, hogy nyomdába kerülésig a számozás ismét előrébb lép –, el lehetne várni, hogy ne a Nintendo 64-ről ismerős, tizenhat színből kikevert világban kelljen kalandozni.

A kezelés. Rendben, legyen, nem szapulom többet szegény csúfságot, hisz nem szép dolog a külseje miatt leszólni valakit/valamit. Áttérek inkább a kezelésre, pontosabban a kezelhetetlenségre.

Személy szerint én már az Indiana Jones And The Infernal Machine-t is alig egy óra után behajítottam a sarokba, mert idegesített, hogy nem lehet benne rendesen fordulni, körülnézni, a tárgyakat használni, pedig az még a harmadik személyű játékok hajnalán jelent meg, mikor nem volt akkora konkurencia. A Simon 3D viszont most van itt, és szinte pontról pontra ugyanazok a hibák lelhetők fel benne.

A mozgás lassú, könnyű beleakadni a tereptárgyakba – a térdig érő kerítés például leküzdhetetlen akadályt jelent –, és a hibás számolásoknak köszönhetően némelyik feladat jóformán teljesíthetetlen. Ez alatt azt értem, hogy például a fémdetektor megszerzéséhez a jojónkkal kell ügyeskednünk, hogy kikaphassuk azt a kutató kezéből. Csakhogy ez kizárólag egy bizonyos helyről egy bizonyos szögből lehetséges. Még úgy is, hogy tudtam, mi a megoldás, legalább két percig kellett próbálkoznom, míg véletlenül ráleltem a megfelelő irányra. Ezek után hogy várhatják el valakitől, hogy ezt csalás nélkül sikerre vigye?

Eh, hagyjuk. Ezekről nem is érdemes beszélni, hisz olyan szarvashibák, hogy biztosan kijavítják őket a készülő patch-ben. Akkor meg minek morcongjunk miattuk? Majd ráérünk akkor, ha kiderül, hogy mégis bent maradtak.

A történet. Már csak a történet maradt hátra, mint az egyedüli pozitív tényező. Ha programozási tudásuk nem is, de humoruk legalább megmaradt a fejlesztőknek, igazán szórakoztató párbeszédeket sikerült összedobniuk. Helyenként ugyan a feladványok kicsit erőltetettek, néhol pedig már-már kellemetlenül gonosznak kell lennünk (jó pár szereplő leli halálát cinizmusunknak hála), de azért összességében mégis jól szórakoztam.

Csak hát a fent felsorolt gondok teljesen összetörik a folyamatosságot, és gyakran kényszerítenek rá, hogy mások által felfedezett megoldásokat (értsd: játékleírást) alkalmazzunk, ami bármely büszke kalandort a foghúzás élményéhez hasonló érzéssel tölt el.

Igazán sajnálom, hogy így le kell szólnom az Adventure Soft hányattatott sorsú csapatát –tudom, ők igyekeztek minden tőlük telhetőt megtenni, noha a külső tényezők szinte mindenben ellenük játszottak –, ám az az igazság, hogy ez a játékuk nem érdemli meg még a semleges kritikát sem. Én azért bízom benne, hogy előbb-utóbb képesek lesznek talpra állni, és megint valami olyat alkotni, ami méltó régi hírnevükhöz, de – hacsak nincs elég pénzetek, hogy az otthontalanok, árvák, éhezők és egyéb rászorulók mellett őket is támogassátok – ezt a játékukat kerüljétek el jó messzire. Legalább addig, míg háromezer forintra le nem megy az ára, annyit talán még megér.

Bird
bird@vogel.hu

53%

grafika	14/25
zene/hang	11/15
játékélmény	19/40
kategórián belül	7/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

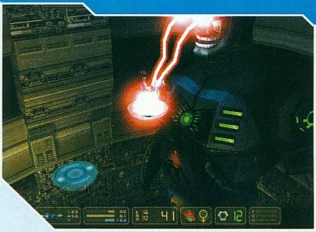
MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 64MB RAM, 200MB HDD, D3D

ARÉNA

Grim Fandango	96%
The Longest Journey	95%

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Fejlesztő: Sunstorm Interactive **Kiadó:** Arush Entertainment **Web:** www.sunstorm.net



Folytassa, felség! Ha Lara Croft az akciójátékok királynője, akkor Duke Nukem a műfaj királya. Ugyanolyan híres, hasonlók a módszerei, és a programokban körülbelül annyira képes megbolygatni a másik nem képviselőinek hormonháztartását, mint szexi kolléganője. A napszemüveges, kigyúrt macsó már 11 éve menti meg a Földet az idegenektől, az Apogee fejlesztői ugyanis 1991-ben találták ki őt (bár születésekor copyright-okok miatt még Duke Nukumnak hívták). Mindenki kedvenc mészárosa azóta konzoltól kezdve Pocket PC-ig minden platformon végigrugdosta a szerencsétlen szörnyeket, ám legnagyobb sikerét 1996-ban PC-n aratta, amikor a 3D Realms többek által Quake-verőnek kikiáltott FPS-ében kifilézett egy fél univerzumra való alient. A Duke Nukem 3D-hez ezután két éven keresztül készültek a kiegészítők, majd a beígért Duke Nukem Forever folyamatos halogatásával alábbhagyott a Duke-láz. Hogy a jó öreg galaktikus Rambo mégse kopjon ki a köztudatból, a 3D Realms adott egy kis zsét a Deer Hunterekről híres Sunstorm Interactive-nak, majd egy kisebb kiadón keresztül elkészíttette a Duke Nukem: Manhattan Projectet, amely – akárcsak a legelső Duke-programok – platformjáték a javából.

Szörny Bt. A keretsztorit szerintem már mindenki kívülről fújja: egy galaktikus rosszfiú (ezúttal Mech Morphixnak hívják) elárasztja New Yorkot alien csatlósaival, és elkezd egy olyan anyagot installálni a városra, amely rettenetes mutánssá változtat minden élőlényt. És ahol a rendőrség, a katonaság és az összes különleges alakulat tehetetlen, ott jön Duke, aki ezúttal 8 epizódban, 24 pályán csökkenti villámsebesen a népsűrűséget. A platformjátékok íratlan szabályai szerint természetesen minden epizód végén egy-egy főgonosz várja a shotgun általi eutanáziát, ám sajnos ezek közül összesen három ígér komolyabb kihívást, a többi csak az egyes ellenfélfajták erősebb, ám így is hamar kivégezhető változata. És ezzel el is érkeztünk a DN: Manhattan Project legnagyobb hibájához. Érthetetlen számomra, hogy miközben a fejlesztők láthatóan rengeteg időt fordítottak a változatos és fantáziadús pályák megtervezésére, addig a szörnyparkot kissé elhanyagolták (kb. 10-12 ellenfélfajtával dolgozik a program). Emiatt a gazdag környezet (kínai negyed, csatornarendszer, idegen űrállomás stb.) ellenére néha unalmasnak fogjuk érezni a játékot, és a fegyverarzenál sem javít a helyzeten. A hét különböző idegennyúzó közül csak négy használható igazán: a shotgun, a géppityu, a csőbomba és a rakétavető. A pisztolyt csak az első pályákon kell kézbe vennünk, a mutációt visszafordító fegyver és a helyi BFG pedig lassúsága miatt inkább csak mókás – az előzővel visszavarázsolhatjuk az átalakult ellenfeleket eredeti formájukba (mivel ezek kisméretű állatok, utána szépen össze lehet taposni őket), az utóbbival pedig lassú feltöltődése miatt az utolsó egy-két pálya nagyobb terein érvényesülhetünk jobban.

A kis herceg. Szerencsére a fel-feltámadó unalmat gyakran sikeresen elűzi néhány addig még nem látott poén, a játékmenet ugyanis példásan pörgős: hol jetpackkel röpködünk a felhőkarcolók felett, hogy egy robogó metrón próbálunk előrejutni, hol pedig az idegenek főhadiszállásán ugrálunk a csökkentett gravitációban. A felfedezés örömének a készítők motivációt is adtak: minden pályán 10 bónuszt rejtettek el (a legtöbbre csak titkos zugokban lehet rábukkanni), amelyeket összegyűjtve Duke maximális értékei picit megugranak (apró RPG-elem a játékban). Ezen kívül egy-egy bombához kötözött (szó szerint) bombanőt is ki kell szabadítanunk a helyszíneken – őket aztán majd a zároképen látjuk viszont, amint körülveszik főhősünket, és a stáblista levonulása után bizonyára főznek neki egy jó kávét. Mármint utána...
A technikai oldalra sem lehet panasz: ahhoz képest, hogy a platformjáték eredendően kétdimenziós műfaj, a programozók 3D motort kódoltak hozzá, amelyben ugyan csak oldalirányban és fel-le mozoghat a főhős, de gyakori rögzített kameramozgásokkal az engine sikeresen teremti meg a térbeliség illúzióját. A grafika korrekt, néha egész csinos, a textúrák megvilágítása dinamikusan változik, a jó öreg Duke-zene, valamint Duke régi („shake it, baby") és új beköpései („you must be 18 or older to ride") pedig szintén hozzáteszik a magukét a hangulathoz. Egy-két ismétlődő játékeleme ellenére mindent összevetve igen kellemes kis program ez a Manhattan Project: néhány évvel ezelőtt talán még Blackthorne-szerű klasszikus is lehetett volna belőle, de még így is a 25 dolláros árkategória éllovasa. Érdemes vele elütni az időt, amíg a Duke Nukem Forever megjelenik. És hogy az mikor lesz? A 3D Realms szerint „majd ha elkészül"...

Stöki
stoki@vogel.hu

80%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 200MB HDD

ARÉNA

Blackthorne	90%
Rayman M	71%
Oddworld: Abe's Exoddus	91%

MONOPOLY
TYCOON
MOST AKCIÓBAN:
CSAK 5490 Ft!
INFOGRAMES
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

CULTURES 2

Fejlesztő: Funatics Development › **Kiadó:** JoWood › **Web:** cultures2.jowood.de

Idillikus nyári napon kezdődik minden. Bjarni, az ifjú viking különös víziót lát, melynek értelmét Urd, Werdani és Skuld, a három nővér fejtheti csak meg. Így aztán Bjarni a falu druidájának unszolására elindul, hogy megkeresse őket, s ezzel kezdetét veszi élete nagy kalandja, melyben társakra lelve bebarangolja a középkori Európát, s Anglia zöld szigetétől a bizánci birodalmon keresztül eljut egészen Bagdadig, míg végül meg kell küzdenie egy hatalmas, misztikus kígyóval...

Stratégia kalandorral. Szerintem e bevezető alapján kaland- vagy szerepjátékra számítana minden normális földi halandó, én is. Ám bármilyen különös, Bjarni kalandjai egészen különleges módon ágyazódnak be a Funatics Development Cultures 2-jébe, amely ezáltal kétségtelenül új fejezetet nyit a birodalomépítő stratégiák történelmében. Az, hogy a közönség ezt mennyire fogadja szívesen, majd kiderül, mindenesetre azt már most elárulhatom, ezt a játékot csak a türelmes, sok idővel rendelkező és nyugodt emberek fogják élvezni.

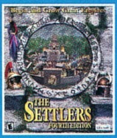
Ha emlékeztek még, a 2001-ben megjelent Cultures 1-ben Bjarni szintén szerepelt, ám abban az ő érdemei sokkal kevésbé voltak fontosak, mint most. A második részben életének részesei lehetünk, és amellett hogy birodalmunkat és annak minden egyes lakóját pátyolgatjuk, vele még külön kalandoznunk kell küldetéseket teljesítve és harcolva is, ha kell. Sőt, olykor majd az is előfordul, hogy remélhetőleg jól felkészített népünket ideiglenesen magára hagyva csak Bjarnira kell koncentrálnunk. Igazán érdekes az egész, de olykor rettenetesen fárasztó...

Nem csak deluxe. Igen nehéz megfelelni a már megjelent játékok második részével szemben támasztott követelményeknek, hiszen ha csak a külcsínt turbózzák fel, és bedobnak pár új küldetést, az inkább expansion vagy legfeljebb deluxe verzió. Szerencsére a Funatics Development tisztában volt a vele szembeni elvárásnak, ezért a Cultures 2 mérföldeket lépett előre az előző részhez képest, ám ezzel olyan részletekbe menő mikromanagement irányítása szakadt a nyakunkba, hogy játékos legyen a talpán, aki mindenre tud majd figyelni.

Elsőre úgy tűnik, nincs sok változás, de hamarosan kiderül, jelentős játékidőt kell rászánni, mire otthonosan érezheted magad.

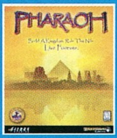
Kampánymódban a küldetés megkezdésekor kapsz egy alapfeladatot, ám ahogy telik az idő, és persze Bjarni – remélhetőleg e feladat teljesítésének okán – kalandozik, újabb és újabb tennivalóid lesznek. Mindezek mellett szinte kivétel nélkül ki kell építened egy jól funkcionáló társadalmat és várost, melyben a szakemberekről szorgos asszonyok gondoskodnak. Ez azt jelenti, hogy minden egyes polgár gondja a nyakadba szakad, és azonnal értesítést kapsz arról, ha éppen nem érzi magát tökélete-

1993 › THE SETTLERS.



A telepesek első megjelenésének pillanatát sosem felejtem el. Az első bétaverzióban még harc sem volt, csak birodalmunk terjeszkedhetett a végtelenségig, s a bohó falu életét mégis oly sokan voltunk képesek igazgatni akár napokig is, álmatlanul, étlen-szomjan...

1999 › PHARAOH



Kicsit más kategória, mégis érdekességként párhuzam vonható a városépítő szimulátorok és a Cultures között. Ebben az ókori Egyiptom városainak lehettünk igazgatói, szintén az alapoktól kezdve a fejlesztéseken át egészen a hadászatig

2001 › STRONGHOLD

Középkori várkastélyt emelhettünk ebben a közepesre sikerült játékban, melynek az ötlete remek volt, ám a megvalósítás már nem annyira. Az aprólékosan kidolgozott környezet kevés volt a sikerhez.

sen, pl. unatkozik, éhes, nem tudott süteményt venni, nem találja a munkájához szükséges alapanyagot stb. A lényegtelen híreket szerencsére ki is lehet kapcsolni, de még így is rengeteg tennivaló lesz, hiszen a felnövekvő nemzedékeknek is neked kell megadnod, milyen foglalkozást válasszanak, vagy küldheted őket iskolába is, szakmát tanulni.

Rendkívül érdekes rendszere van az egésznek. Például valamelyik átlagos polgárt kinevezed farmernak, aki aztán a farmon gyakorlatot szerezve (tapasztalatot gyűjt) egy idő után már lehet molnár is. Ekkor építhetsz malmot, ahol a figura tovább fejlődik, és pék lehet belőle. Ekkor már nem csak pékséget, hanem kaptárt is építhetsz, ami több utat is megnyit. Egyrészt következhet a serfőző háza, másrészt a pékségben készülhet sütemény is, ha a fazekas épülete már eléggé magas szintű ahhoz, hogy ehhez megfelelő edényt készítsen...

Így aztán a technológiai fa és az épületek fejlesztése szoros összefüggésben van, szinte minden szint valamennyi árucikkére szükség lesz ahhoz, hogy az egyre növekedő igényű polgárok elégedettek legyenek. Ez rendkívül magasra állítja a mércét a játékos számára, hiszen összesen csaknem hatvanféle árucikk termelhető ki – agyag, kő, fa, arany, vas, érc, gomba, méz..., és ezek mindegyikére szükség is van. Még szerencse, hogy amint valaki új szakmát tud, értesítést kapunk, valamint találhatunk kincses ládákat, melyekben kész épületek, felszerelési tárgyak vagy egyéb segítség várhat. Ezzel jól kiegyensúlyozták a küldetéseket, és lehetővé tették, hogy ne kelljen mindig mindent elölről kezdeni, így nem unjuk halálra a kezdőkolóniák rutinszerű feladatait! Ám ez még semmi!

Útjelzők a sűrűben. Kis birodalmad tagjainak fejlődése elősegíti a technikai előrelépést is, ám így igényeik is növekednek. Szerencsére az épületeket most már lehet magasabb szintűre fejleszteni, nem kell külön korszerűbbeket építeni. Általában az ehhez szükséges alapvető építészeti anyagokat előállító helyeket kell először fejleszteni (kőműves, fazekas), majd jöhet sorban a többi. A játékba épített információs menürendszer sokat segít.

Számomra eleinte a legnagyobb fejtörést az okozta, az építők miért nem találják meg a pár bokorral arrébb felhalmozott anyagokat. A megoldást a felfedezett városokban láttam meg, ahol minden sarkon volt egy útjelző tábla. Bizony, e nélkül az emberek elvesznek, éhen halnak, nem találnak semmit. Ezért a felderítővel (scout) tulajdonképpen az egész térképet tele kell táblázni, már csak azért is, hogy a hadba vonuló katonák hazataláljanak majd. Az egyetlen értelmes ember Bjarni, ő bárhonnan vidáman hazakocog. :)

Kard ki kard! Ha esetleg a birodalomépítés minden gondja nem lenne elég, máris jöhet a következő megmérettetés, a harc. Erre szolidabb formában viszonylag hamar, már a harmadik küldetésben sor kerül (ha nem számoljuk a farkashordák támadásait). Ekkor a sereg még „készen kapott" katonákból áll, de később magunknak kell kiképezni és felszerelni haderőnket.

A harcrendszer változásainak taglalása előtt azért szeretném leírni, hogy igaz, a Cultures 2-ben van csata, mint a hódítás része, de azért ez nem az a taktikával ötvözött pergő RTS.

Ettől függetlenül a hadászati rendszer sokat fejlődött, és az ellenfelek AI-ja is jobb lett. Érdekes azonban, hogy a katapultok kezelője a legnagyobb csata közben is elballaghat a közeli bokrokhoz csemegézni, ha éppen éhes. Igaz, ezt ki is kapcsolhatjuk, tehát komolyabb ütközetek esetén érdemes letiltani az evést és az alvást is.

Szerencsére a katonák fegyverzetét és páncélzatát egyszerűen lehet cserélni, sőt mindegyikük magukkal vihet legfeljebb négy varázsitalt is. Tapasztalataim szerint nagyon átgondoltam kell a seregeket kivezényelni, a katapult hatótávolságára ügyelve ki lehet használni romboló erejét, ám ha túl közel megy, pillanatok alatt megsemmisítik, mert irreálisan lomha lett. Az íjászok sokkal hatékonyabbak, mint a közelharci fegyvereket haszná-

ló katonák, így én őket részesítettem előnyben. Ha csata alakul ki, legjobban úgy tarthatod az eseményeket kordában, hogy pillanat állj közben végignézed katonáid állapotát, és elvonod a tűzvonalból a sérülteket, különben hamar felmorzsolódhatsz. A legjobban Bjarnira kell vigyázni: ha ő meghal, mindennek vége.

Az egyjátékos szabad módok közt számos olyan harci küldetés van, amelyik a multiplayer küzdelmekre készít fel. Ezeket érdemes gyakorolni, ha tervezel nagy többjátékos csatákat.

Summa. A Cultures 2 grafikája nekem nagyon tetszik. Hangulatos, mind a négy nép megjelenítése más, egyedi és ezen a rajzfilmszerű stíluson belül korhű is. Az európai városok beillesztése jól sikerült, London kifejezetten hangulatos lett. Ráadásul nem csak az épületekre figyeltek, hanem a polgárok ruházatára is.

Sajnos az előző játékhoz képest a hanghatásokban nem sikerült változást, fejlődést produkálni, a zene egy idő után idegesítő tud lenni, ki is kapcsoltam. A városi zajokon persze nincs mit turbózni.

A legtöbb gondot az a végleges aprólékosság jelentette, amit a készítők kicsit eltúloztak. Felesleges részletnek tartottam a cipőket (tudom, az előző részben is volt, talán csak nem akartak semmit kivenni), a folyamatos parancsokat igénylő felderítő útjelző táblák tengerét, a lakóházak bebútorozását stb. A szállítás is akadozott, külön nekem kellett figyelni arra, hogy a termékek mindenhonnan megfelelő helyre kerüljenek. Ráadásul a munkahelyek kapacitása záros, így ha nem szállítják el onnan a felesleget, a termelő nem dolgozik, mondván, nem tudja hova tenni, amit csinál.

Még jól emlékszem, amikor az első Settlers küldetésének teljesítése után még órákig játszottam a pályán, nézve a békés világot, örülve a szárba szökő kalásznak, az elégedett népnek. Az nagyon tetszik, hogy ezúttal erre akár külön játékban is lehetőség van. Ekkor óriási idilli szigeten gyarapodhatunk és sokasodhatunk népünkkel anélkül, hogy bármi másra gondunk lenne. Na, ezzel el lehet lenni örökre...

A „free play" módban egyébként széles palettáját találjuk a küldetéseknek. A nyolc egyszerűbb mellett (háborús helyzet megoldása, százas populáció elérése, idillikus béke szigete, kereskedelmi központ létrehozása) találhatunk több mint húsz multiplayer küzdelmekre felkészítő pályát is (köztük gépi partnerrel nagy hatalmú ellenfél elleni csatát). A térképek egytől egyig óriásiak, minden küldetés hosszú órákra kínál kikapcsolódást.

Aki mindezek után belevág a Cultures 2 epikus kalandjaiba, az egészen biztos jól fog szórakozni, méghozzá nagyon sokáig. Ez nem az a végigjátszom, és aztán porosodhat a polcon örökre kategória. Hosszú hónapokra lekötheti a birodalomépítő stílus kedvelőit.

Lily
lily@vogel.hu

76%

grafika	21/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII500, 128MB RAM, 600MB HDD

ARÉNA

The Settlers IV	88%
Pharaoh	89%
Stronghold	76%

VILÁGOK KALANDORAI

HAZAI ONLINE JÁTÉKOK A NYÁRRA

E havi barangolásunk már a nyári meleg jegyében indul, igyekeztünk most is olyan magyar nyelvű játékokat összeválogatni, hogy még véletlenül se kelljen kilépni a hűs szobából. Úgy tűnik, ez az évszak a magyar fejlesztések terén a levelezős játékoké lesz, hiszen elindult a Kalandok Földje, nyilvánosan tesztelhető a Káosz Világa (a 2002/05 számban már írtunk róluk), és már jelentkezni lehet a Sötét Völgy PBEM-re is. (PBEM – Play By E-Mail: Lényegében e-mailen keresztül utasításokat küldesz szöveg-file-ban a megadott e-mail címre. A karaktered az utasítások szerint cselekszik, és a program az ez alapján generált fordulót, amely egy html oldal halmaz, a címedre elküldi.)

IDÉZŐK

Honlap: **www.idézők.hu**

Üdvözlet Minden Kalandornak!
Engedjétek meg, hogy rendhagyó módon egy nagy múltú harcos szemszögéből mutassam be ezt az egyedi játékot:
Szóval mindannyian azért jöttetek, hogy megtudjátok, milyen is Idézőnek lenni. Kwin-Talar hatalmas szigetén hat Hadúr ármánykodása vagy segítő keze adományozza a varázslatokat rejtő tekercseket híveі, az Idézők számára, akiket ezáltal a világ legnagyobb erőkkel rendelkező mágusaivá tesz. Ti, a potenciális Idézők szinte az első pillanattól óriási hatalommal rendelkeztek.
Ez a könyv, amelyet a kezemben tartok, bemutató Varázskönyv! A Hadurak mindegyike egy-egy drágakő félébe koncentrálja a mágikus energiákat, az ilyen varázskövek megidézése, majd elroppantása szabadítja fel azokat az erőket, amelyekből a tekercsekben rejtező erőnek köszönhetően létrejön majd a kívánt hatás.
A rubinragyogás Coimbra, a Tüzek Parancsolója erejének forrása, a zafírcsillogás nyomán pedig Tallanthas, a Tiszta mágiái kelhetnek életre, a jéghideg obszidián Virghal, a Holtak Urának varázsköve, a lilás-feketés augit pedig Zeina Démonasszony végtelen gonoszságának éltetője. Az összhangot Alrahilia, a Mágia Úrnője igyekszik megőrizni a kvarckristályok erőit emésztve, és Gerbus, az ősöreg erdei remete, aki a smaragdokban rejtőző hatalmakat felhasználva uralja a természetet. A hatalmasságok az erőknek egy-egy aprócska részletét képesek tekercsekre vetni, onnantól az új tulajdonosé a feladat, hogy minél több csatát és küzdelmet vigyen győzelemre.

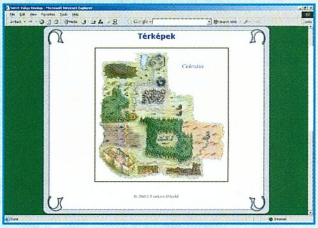
A feladat nem csupán annyi, hogy a rendelkezésre álló varázslatokat alkalmazva legyőzd az ellenfeleidet. A munka egyik felét a megfelelő varázslatok összegyűjtése teszi ki, azaz nem kapod őket ajándékba, ki kell érdemelned őket, vagy cserélgetés útján is hozzájuthatsz egy-egy értékesebb darabhoz. De ha sikerült összeállítanod magadnak egy profi könyvet, sikerült biztonságos technikát beleplántálnod a tekercseid sorozatába, ráadásul taktikai és stratégiai érzéked messze az átlag fölé magasodik, még akkor is szerencsére lesz szükség, hogy rendszeresen nyerhess. Ellenfeleid ugyanis hozzád hasonló Idézők lesznek a világ bármely tájáról. Sosem tudhatod, hogy mikor mivel lepnek majd meg, sosem tudhatod, egy addig ismeretlen varázshasználó milyen szörnyeteget hoz majd ki a következő pillanatban.
Gondoljátok át, részt akartok-e venni az Idézők tanulástól, kutatástól és elméleti taktikázástól terhes mindennapjaiban, hogy viseljétek a magolás és tapasztalatszerzés nehézségeit. Cserébe izgalmakat, sikerélményt és talán új barátokat, vagy ha az kell, hát hatalmat is kaphattok. Kwin-Talar szigete hatalmas, a lehetőségek tárháza szinte végtelen. Nem kell tétovázni hát, Hölgyek és Urak, csak ragadjátok meg a kilincset bátran, odaát máris vár az iskola, ahol elsajátíthatjátok az Idézés mágikus tudományának alapjait, megszerezhetitek alapvető varázslataitokat, aztán fejest ugorhattok a küzdelmes mindennapokba.

TÉRKÉPKÉSZÍTŐ PROGRAMOK

Hogyan indul a legátlagosabb fantasy kalandmodul? A kocsmában egy homályos megbízó felbéreli a csapatot, majd egy közepes pénzes zacskóval és egy térképpel útnak indítja őket... Esetleg kihagyja a térképet, és a kalandozókra bízza, hogyan találják meg az utat az Elveszett Lelkek Völgyén keresztül a célig... Mindenesetre a mesélőnek mindkét esetben rendelkeznie kell megbízható térképpel, hogy legalább saját maga ne zavarodjon bele a helyszínekbe kaland közben.
A CD-mellékleten található segédprogramokkal a játékokhoz használt térképek egyszerűen, könnyen és gyorsan elkészíthetők, legyen szó házakról, országokról vagy dungeonökről.

SÖTÉT VÖLGY – INGYENES PBEM

Honlap: **www.kolumbus.fi/david.farkas/**



Hamarosan útnak indul a Sötét Völgy névre hallgató ingyenes PBEM, melyen minden játékos legfeljebb egy karakterrel játszhat. Külön érdekesség, hogy a rendszert egy Finnországban élő magyar fiú tervezte és programozta, viszont a tapasztalatok alapján úgy tűnik, profi munkát végzett. A játékban fantasy karaktert mozgatsz, aki mindenféle dolgokra képes, amit megtanult, vagy anélkül is tud. Kalandokat hajthat végre (véletlenszerűen generált vagy fő történeti vonalon haladó, fix kalandokat), varázstárgyakat készíthet, tárgyakat azonosíthat, szörnyeket hajkurászhat vagy hatalmas árnylények elől futhat, képzettségeket, foglalkozásokat, papi vagy varázslói varázslatokat tanulhat.
A forduló végén kapott levél alapján megtervezheted a következő forduló cselekvéseit, és karakteredet fejlesztve felveheted a harcot az árnyak ellen.

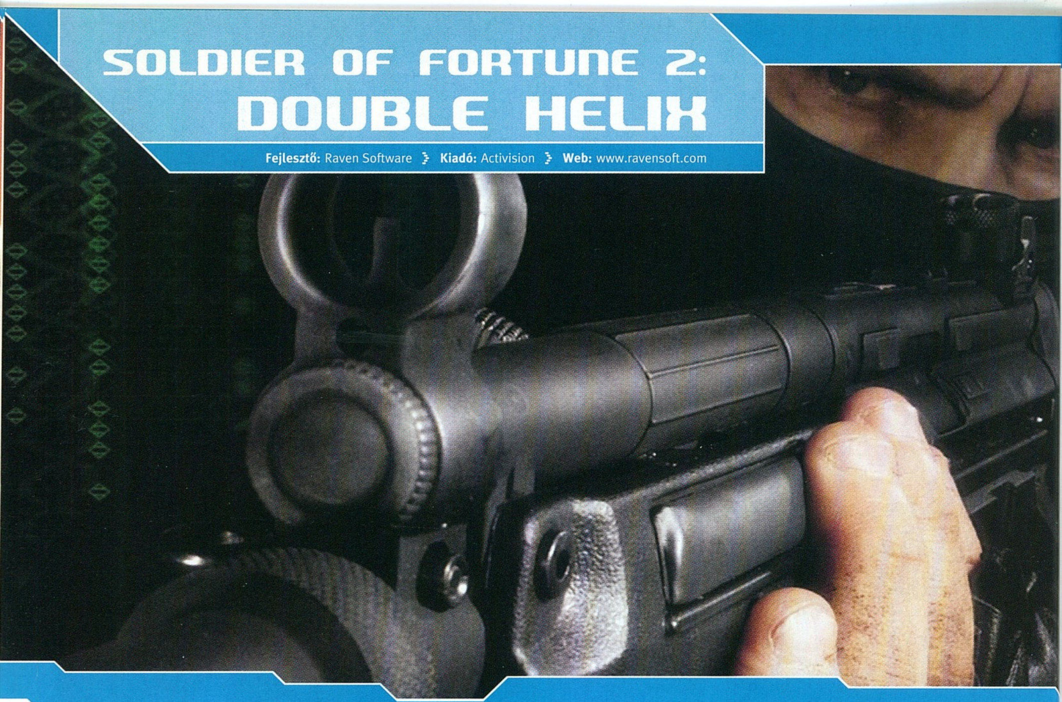
Kellemes nyarat!

BePe

bepe@rpg.hu

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Fejlesztő: Raven Software › **Kiadó:** Activision › **Web:** www.ravensoft.com



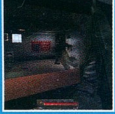
A Raven Softvare programozóira hatalmas teher nehezedett az elmúlt hónapokban. A LucasArts megbízásából elvállalták a legendás Jedi Knight folytatásának elkészítését, miközben gőzerővel dolgoztak saját bestsellerük legújabb epizódján. A 2000. év egyik legmeghatározóbb FPS-eként vonult be a történelembe a John F. Mullins főszereplésével készített Soldier of Fortune, mely realisztikus fegyverarzenáljának és forradalmi Ghoul sebzési rendszerének köszönhetően pillantok alatt a mennybe repítette az akkor már elavult grafikus motorral (Quake 2) piacra dobott játékot. Hosszas várakozást és közel egyévest csúszást követően idén májusban végre megjelent a Soldier of Fortune második része, mely minden szempontból túlszárnyalta elődjének színvonalát.

Professzionális játékmenet. A Soldier of Fortune II a Raven egyik legnagyobb műgonddal elkészített játéka. Minden egyes helyszín és az ott végrehajtandó feladatok mögött alapos és megfontolt koncepció áll. A tíz főküldetésre és hetven mellékküldetésre bontott játék epizódjai a nyitójelenet kivételével egytől egyig mestermunkának számítanak, ám ez az alaposság önmagában sajnos nem volt elég az üdvösséghez. Fantasztikus érzés volt az Apokalipszis, most című filmklasszikus zenéjére helikopterbe pattanni, és elpusztítani a történet vezérfonalát képező hadiipari célokra készített vírust megkaparintó alakulatokat, majd bevenni a szálakat mozgató Vergara kúriáját s rendet tenni az őt védő erők között. Jó volt felfedezni a program apró szépségeit, a fegyveréért kétségbeesetten rohanó terroristát, a vészjelző sziréna bekapcsolásakor ránk rontó erők összehangolt támadását és a Ghoul rendszer legújabb verziójának áldásos hatásait, minek köszönhetően a sérülési zónákra bontott emberi test szinte minden egyes szervét szitává lőhetjük. Sajnos a játék egyik legnagyobb bugját is a fent említett sebzési rendszernek köszönhetjük. A Ghoul feladata elvileg az lenne, hogy a lövedék becsapódásakor a célba vett testrészekre mért sérüléseket a valóságnak megfelelően szimulálja. Az elméletben ezzel tulajdonképpen semmi baj se lenne, sőt külön örömömre szolgált, hogy a térden lőtt terrorista előbb sántikálva, majd földre rogyva könyörgött életéért, mint ahogy az is, hogy amikor az acéllövedékek a kiszemelt páciens kézfejébe fúródtak, az attól a pillanattól kezdve képtelen volt fegyverét használni. Annak azonban egyálta-

1994 › HERETIC

A Raven és az id első kooperációjának gyümölcseként megszületett a fantasy alapú First Person Shooterek alapműve. A Doom 2 motorjával életre keltett FPS-nek azóta több folytatása is született, melyek egytől egyig az id épp aktuális grafikus motorját használták.

2000 › SOLDIER OF FORTUNE



A Quake 2 grafikus motorjával életre keltett Soldier of Fortune az év egyik legnagyobb bestsellere. Az újdonság erejével ható Ghoul sérülésmodellnek és a lebilincselő játékmenetnek köszönhetően mind a sajtó, mind a játékosok ódákat zengtek a SoF-ról.

2002 › JK2: JEDI OUTCAST

A Raven boszorkánykonyhájában megszületett minden idők legjobb Star Wars FPS-e, mely hangulatában és történetében messze felülmúlta George Lucas mozifilmjét, A klónok támadását. A Quake III Aréna motorját használó játék minden Star Wars- és FPS- rajongó számára kötelező darab!

lán nem örültem, hogy a rendszer bugjainak köszönhetően az életfontosságú szervek találata esetén az anatómiára fittyet hányva, a homlokukba fúródott golyóval rohantak tovább kiszemelt áldozataim, akik csak egy újabb fejlövés kíséretében szenderültek jobblétre. Szerencsére ezek az „apró" hibák csak elvétve, de pont a legizgalmasabb csaták megvívásakor léptek fel, éppen akkor, amikor minden egyes találatért élethalálharcot vívtam. Amilyen felemás munkát végeztek a Raven programozói a Ghoul rendszer megalkotásával, olyan professzionálisra sikeredett az ellenfél mozgatásáért és útkereséséért felelős rutin. A SoF 2 előzeteseiből már látni lehetett, hogy a terroristák kihasználják a terep adta lehetőségeket. Előfordult ez már más programokban is, de még az etalonnak számító No One Lives Forever és a Half Life esetében is előre letárolt mozdulatsoroknak (az ellenfél felborítja az asztalt, majd fedezékből tüzel stb.) lehettünk szemtanúi. A Soldier of Fortune II esetében azonban nincsenek letárolt jelenetek. Többször előfordult, hogy a csapatosan támadó erők egy része ládákon átugrálva, míg mások megkerülve az akadályokat a fix kőoszlopok fedezékében araszoltak előre. A játékállást visszatöltve szitává lőttem a földön heverő és átugorható ládákat, minek következtében a csapat taktikát váltott, és ismét két csoportra szétválva, új menedékeket keresve törtettek előre. Egyetlen negatívumként a Medal of Honorban tökéletesen működő, fal mögül, teljes védettségben leadott sorozatokat hiányoltam, de a mesterséges intelligencia helyzetfelismerése kárpótolt ezért. A játék eme szépségei mellett a történetvezetésnek és a pályaszerkesztők munkájának köszönhetően a SoF 2 küldetései nélkülöznek mindennemű monotonitást, s a sztori előrehaladtával a program készítői minden egyes új epizóddal képesek voltak új színt hozni a játék világába. E fokozatosan felépített küldetésrendszernek hála a tisztelt játékos tűkön ülve várja az újabb és újabb megmérettetéseket.

Semmi sem tökéletes. A fent említett magasztos jelzők ellenére a Soldier of Fortune II sajnos közel sem lett tökéletes. A legnagyobb gondokkal a program lopakodós pályáin szembesülhetünk, melyekben a riasztó megszólalása esetén a játék azonnal véget ér. E pályák legtöbbjén kénytelenek vagyunk tőrt használva némán eltenni láb alól ellenfeleinket. A készítők figyelmetlenségének következtében ugyanis a kés csak másodlagos, azaz eldobható módjában válik „csendes" fegyverré, ha az áldozat mögé lopakodva egyetlen vágással kioltjuk az életét, a sziréna menthetetlenül bekapcsol. Érdekes módon a 2-3 méterről elhajított penge a sérülési zónától függetlenül leterített terrorista esetében sem váltja ki az imént leírt jelenséget, s gyakran fordult elő, hogy a lábon dobott katona hosszas haláltusája és jajveszékelése ellenére sem kapcsolt be a riasztó. Ugyanilyen bosszantó hibák jellemzik az útvonalkeresés esetén kiváló munkát végző mesterséges intelligenciát is. Az A.I. időnként megbolondul, minek eredményeként esetlenül forgolódó, védtelen terroristákba botlunk, akik csak arra várnak, hogy végezzünk velük. Ennek ellenére a játék

FEGYVEREK

A Soldier of Fortune 2-ben 14 kézifegyverrel és 10 gránáttípussal találkozhatunk. Ezek mindegyikét értelmetlen lenne felsorolni, ám a játék során leginkább használatos fegyverekről mindenképpen érdemes néhány szót ejteni.

Kés. A játék alapfegyvere, mely a lopakodós pályák elengedhetetlen kelléke lesz. Elsődleges funkciójában szúrhatunk és vághatunk vele, míg másodlagosban el is dobhatjuk. Fontos megjegyezni, hogy másodlagos funkcióban csak a játék hősétől maximum 2-3 méterre álló terroristán ejthetünk halálos sebet.

US SOCOM Mk. 23. A 45 kaliberes félautomata fegyver közepes hatótávolságú pusztító erejű eszköz. A SoF 2-ben ebből a mordályból kettő is a birtokunkba lehet, s ezeket értelemszerűen érdemes együtt használni. Fontos megjegyezni, hogy a SOCOM-hoz hangtompító vásárolható, s így a kés mellett a lopakodós pályákon érdemben használható eszközök egyik legkézenfekvőbb alternatívája lehet.

Micro UZI. A 9 mm-es gépfegyverrel először a Seaward Star hajón találkozhatunk. A terroristák legkedveltebb fegyvere a SOCOM-hoz hasonlóan párosával használva a leghatékonyabb. Hangulatos, ám nagyobb távolságokra pontatlan harci eszköz.

M-590 Shotgun. A kilenc lőszer kilövésére alkalmas kézifegyver a közelharcok legkedveltebb eszköze. Egyetlen lövéssel végtagokat szakíthatunk le. Sajnos a mordály szórásának köszönhetően a távolabb álló ellenfelekre teljesen hatástalan.

MSG90-A1 távcsöves puska. A 7,62 mm-es fegyver a SoF 2 egyik legkedveltebb fegyvere. A hajszálpontos szálkeresztes optikával mindenki letesztelheti a Raven Ghoul 2-es sérülésmodelljét. Mindenkinek jó szórakozást hozzá :).

M-4. Az 5,56 mm-es automata fegyverrel és 40 mm-es gránátvetővel ellátott gyilkológép a játék egyik alapfegyvere. Az egy tárból 30 lőszer kilövésére alkalmas eszköz pontosság szempontjából rövid távon kitűnőre, míg közép és hosszú távon közepesre vizsgázott. A 40 mm-es gránátvetőjét csak a csoportosan érkező alakulatok ellen, rövid távon érdemes bevetni.

AK-74. Az AK-74 a SoF 2 legpontosabb és legkedveltebb fegyvere. A táranként 30 lövedék kilövésére alkalmas 5,45 mm-es gépfegyver rövid és közép távon hajszálpontos eszköznek bizonyult. Fontos megjegyezni, hogy az AK-74-sel és a hozzá hasonló gépfegyverekkel érdemes rövid sorozatokat leadni, hosszabbaknál ugyanis félrehúznak.

XM-84 villanógránát. A számítógép által gyakran használt villanógránát a többszereplős játékmódok legkedveltebb gránátja lehet. Az eldobást követő fényhatásnak köszönhetően a kiszemelt áldozatokat elvakítja, akik így hosszú másodpercekre elvesztik a kontrollt a szituáció felett.

AN-M14 TH-13 kézigránát. Az egyik személyes kedvencem, mely az eldobást követően többméteres körzetben lángra gyújt maga körül mindent. A 4000 Farenheit hőfokot kibocsátó kézigránát saját oxigénnel rendelkezik, ezért víz alatt is kitűnően alkalmazható.

M67 –kézigránát. A már jól ismert kézigránát a detonáció ötméteres körzetében mindent elpusztít maga körül. Használatával azonban vigyázzunk, mivel a kibiztosítást követően 4-5 másodperc múlva robban.

nehézségére egy rossz szavunk sem lehet. A Raven designereinek köszönhetően igazi küzdelmes és kihívásokkal teli programmal gazdagodott az FPS-ek palettája, de azt mindenképpen le kell szögeznem, hogy a SoF 2-ben a Jedi Knight második részéhez hasonlóan a kihívást nem a mesterséges intelligencia, hanem az ellenfelek száma és azok okos elhelyezése okozza. Ugyancsak lesújtóan nyilatkozhatok a SoF 2-be integrált véletlenszerű pályagenerátor működéséről is, mely ötven próbálkozásból egyszer sem volt képes egyetlen épkézláb és élvezetes játékot biztosító egy- vagy többjátékos pályát létrehozni.

Grafika, te csodás. A Soldier of Fortune II képi világa a Quake III Arena motorjának használata ellenére vegyes képet mutat. A nyitó prágai visszaemlékezések alatt ötlettelen, minden fantáziát nélkülöző, bután feltextúrázott és négyszögletes pályákkal találkozhattunk, míg a kolumbiai incidensek alkalmával ettől homlokegyenest eltérő, gyönyörű látványvilágú, nagy műgonddal megtervezett epizóddal szembesülhetünk. Ugyanez a felemelő látvány jellemzi a Raven által életre keltett több ezer polygonból megalkotott játékosmodellek és az időjárási viszonyokért felelős rutin működését is, minek köszönhetően egyedi hangulatú esős pályákkal találkozhatunk. Ennek ellenére a játék látványvilágától nem vagyok elragadtatva, és ezzel sajnos nem vagyok egyedül. A textúrák valahogy mesterkéltnek tűnnek, minek következtében a SoF 2 e téren nem éri el a két éve megjelent No One Lives Forever színvonalát, ráadásul e vegyes kép ellenére a már több mint kétéves grafikus motor iszonyú erős gépparkot kíván maga alá. 32 MB RAM-mal rendelkező grafikus kártyák esetén 256 MB rendszermemória mellett csak közepes grafikai beállítások mellett leszünk kénytelenek játszani, mivel magasabb felbontásokban és részletesebb beállítások esetén a hatalmas Swap file-nak köszönhetően a program menthetetlenül lelassul. Tapasztalataim szerint a High textúrabeállítások egy 32 MB-os GeForce 2-t és 512 MB rendszermemóriát, míg Ultra High beállítások minimum egy 64 MB-os GeForce 3-at igényelnek.

Konklúzió. A Soldier of Fortune 2 minden hibája ellenére jó First Person Shooter, mely összhatásában sajnos csatát vesztett az utóbbi hónapokban megjelent (Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Jedi Outcast) társaival szemben. Ha az Activision nem ragaszkodott volna a májusi megjelenéshez, akkor a Raven munkatársai az apróbb hibák kiküszöbölésével igazi klasszikust alkothattak volna. Így azonban csak egy jó, de semmi esetben sem kihagyhatatlan alkotással gyarapították az FPS-ek népes táborát.

Sasa
sasa@vogel.hu

86%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

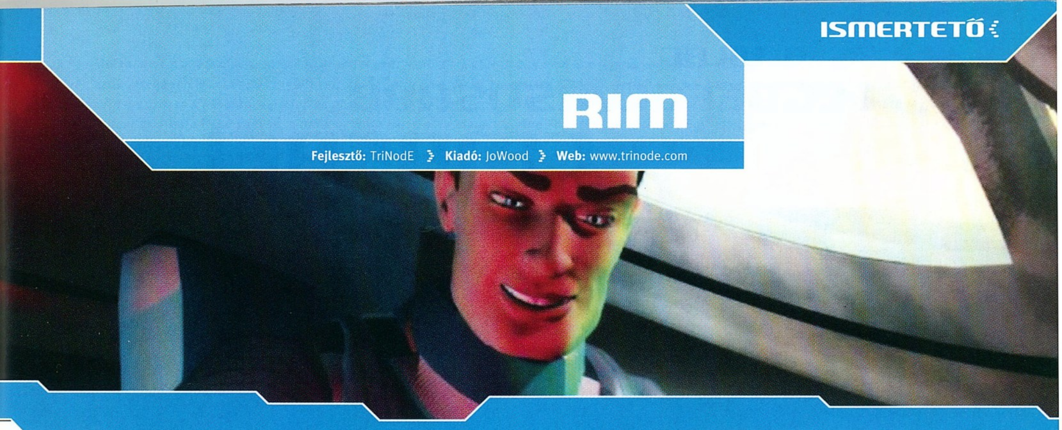
[csalás] háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY

P600, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARÉNA

JK2: Jedi Outcast	96%
No One Lives Forever	98%
Medal of Honor: Allied Assault	96%



RIM

Fejlesztő: TriNodE › Kiadó: JoWood › Web: www.trinode.com

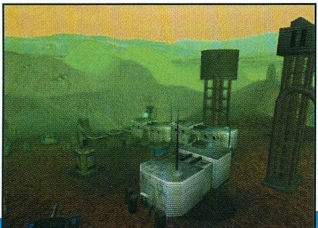
A sors (és Sasa) úgy rendelte, hogy ebben a hónapban csupa egyoldalas ismertetőt írjak. A Warlords és a Duke nem éppen bonyolult műfaja miatt szorult ilyen kis terjedelemre, ám a Rim – Battle Planets egészen más okból nem kapott több karaktert. Stratégiáról lévén szó, lehetne írni róla bőven, viszont a nem éppen patinás TriNodE csapat új programja annyira gyengén muzsikál, hogy egyszerűen nem érdemel nagyobb figyelmet.

Valós idétlenség. Az ezúttal sci-fi környezetben, bolygókolonizáló emberek és szuperintelligens földönkívüliek összecsapásait felvonultató hadjáratban az alkotók megpróbáltak valami forradalmian újat összehozni, ezért sajátos, „valós idejű is, meg nem is" rendszert dolgoztak ki. A játékmenetet három fázisra osztották, amelyek felváltva követik egymást, ennyiben tehát körökre osztott stratégiát kapunk. Az első fázis a mozgásé: egységeinkkel szépen eltipegünk olyan helyekre, ahonnan jól belátjuk a terepet (ergo semmi nem akadályoz a lövöldözésben), és igyekszünk úgy felállni, hogy a harci kütyük tudják fedezni egymást. A második hadmozdulat a célzás, ekkor kell kijelölnünk, hogy az adott körben a lőtávolságon belül tartózkodó ellenfelek közül kiket ér az a megtiszteltetés, hogy egységeink tűzerejének hatására atomjaikra bomolhatnak. Végül az utolsó fázis a „házimozi", vagyis ebben a lépésben nincs más dolgunk, mint hátradőlni a zacskó szotyival és végignézni, amint a szembenálló seregek végrehajtják a kapott utasításokat. A játék magja tehát egy TBS, a „valós idejűség" csak az egyes fázisokon belül jelentkezik. De hogyan, könyörgöm? Az AI vár egy keveset, és ha nem lépünk semmit, egy idő után megmozdul a csapatával. Amennyiben viszont mi mozgunk először, az AI új pozíciónkat is belekalkulálja lépésébe. Mivel véges számú mozgáspontunk van, száz játékosból száz inkább kivárja, amíg lép a gép, és ezzel máris oda jutunk, mintha egy tisztán körökre osztott játékkal nyomulnánk (a célzással ugyanez a helyzet). Ebben a formában tehát teljesen felesleges volt a real-time elemek használata, ellenben elképesztően meglassítja a köröket, és fél óra játék után az unalomtól a billentyűzetre koppan a fejünk. Én olyan naiv vagyok, mint a franciák a vb előtt, és még azt is elhiszem, hogy ez az elgondolás a tervezőasztalon jó ötletnek tűnt. Azonban már az első teszt során ki kellett volna buknia a rendszer katasztrofális használhatatlanságának...

Rimpotens játék. A TriNodE nem végzett félmunkát, a játékmenet mellett a körítést is alapjaiban rontotta el. A 28 küldetés helyszínét és a 70 különböző, ám meglehetősen fantáziátlan légi és földi egységfajtát olyan engine kezeli, amilyeneket 5-6 éve, a 3D motorok első próbálkozásainál láthattunk. A terep és a modellek éleivel borotválkozni lehetne, a textúrák és a szegényes tereptárgyak pedig egészen biztosan kikerülnének a PC Guru szégyenfalára, már ha létezne ilyesmi. A fejlesztő által ígért „forradalmi effektek" és időjáráshatások legtöbbjén pixeles, röhejesen igénytelen sprite-animációkat kell érteni, a zene és a hangok pedig annyira jelzésértékűek, hogy szinte észre sem vesszük őket. Létezik multiplayer opció is akár hat különböző fajjal, egyszerre nyolc játékossal LAN-on és interneten, de épeszű ember nem játszik el ilyen gondolattal – ellenben a villamosszéknek és a méreginjekciónak remek alternatívája lehet egy halálosan unalmas Rim-parti (különösen a mozgás fázis, ahol a felek arra várnak, hogy ki lép először)...

A program sokat késett, és – talán nem véletlenül – egy kiadóváltást is megélt, végül mégis csak sikerült a piac 20 dolláros termékei közé kapaszkodnia, miközben ígéretes és tehetséges amatőr fejlesztők pókhálósodnak a garázsaikban. Ritkán mondok ilyet, de ez menthetetlenül rossz stratégia, nem is értem, hogy a nívósabb munkákkal foglalkozó Fishtank, majd a JoWood hogyan képzelte azt, hogy ebből a projektből akár nullszaldó lesz. És van még egy tény, amit egyszerűen nem bírok megemészteni: a program készítésében részt vett az a Bernhard Ewers, aki hajdanában a Battle Isle-sorozatban vállalt oroszlánrészt. Gyászoljuk meg együtt a karrierjét...

Stöki
stoki@vogel.hu



55%

grafika	13/25
zene/hang	8/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	8/15
összhatás	2/5

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 64MB RAM, 400MB HDD

› ARÉNA

Warzone 2100	91%
Machines	74%
Combat Mission	90%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Mindenkit üdvözlök ama jeles alkalomból, hogy kicsiny rovatunk sikeresen elérkezett harmadik epizódjához, sőt, rekordsebességgel kihízta a számára kiosztott egyoldalas terjedelmet. Úgy néz ki, a hízás elkerülhetetlenül folytatódik, én legalábbis roppant mód csodálkozni fogok, ha ez most befér 2 oldalra, na de sebaj, a tördelés tudománya ma már csodákra képes. Különben is, tágítani kell a határainkat, hiszen hogy nézne már az ki, ha a Sid Meierrel foglalkozó részt némileg tömörített verzióban usque negyven folytatásban adjuk majd le?! Jelen alkalomra a hardcore játékosok egyik igazi félistenét szemeltük ki bemutatandó áldozatnak, függöny fel, dobpergés:

A DOKTOR ÚR: WARREN SPECTOR

A Steven Spielberge kísértetiesen hasonlító játéktervező-legenda karrierje marhára nem úgy indult, mint ahogy azt a játékszakma nagyjaitól megszokhattuk („már az oviban is billentyűzet volt a jele, satöbbi"). Warren szépen elvégezte az egyetemet (filmesztétikát tanult, ilyen Réz Ádám-féle okostojás lehetett volna belőle – szerintem mindenki jobban járt azzal, hogy nem lett...), aztán ottmaradt még néhány félév erejéig Phd diplomát, és ezzel doktori címet szerezni. Miközben a disszertációját írogatta, tanársegédként az egyetemen oktatgatott. A pedagógusokat – főleg az ilyen részmunkaidősöket - Amerikában sem fizetik nagyon túl, így hősünknek valami kereset-kiegészítés után kellett néznie, amikor az egyetem '83-ban drasztikusan csökkentette az órái számát. Megszállott szerepjáték-rajongóként sikerült is álmai állását megcsípnie a Steve Jackson Games játékkiadó cégnél (nem, ez nem a lionheades Steve Jackson, csak névrokon!), ahol a Space Gamer című magazinnál lett segédszerkesztő. A minimálbéres firkászi állásból aztán hamar feltört, és hamarosan a táblás stratégiai játékokat valamint szerepjáték-rendszereket tervező, és tesztelő kreatív csapatban találta magát. '87-ben a szerepjáték-ipar akkori legnagyobb hala, a TSR ajánlott neki állást, amit hosszas gyötrődés után végül el is fogadott, bár ez azzal járt, hogy Texasból Wisconsinba kellett költöznie, és ezzel – mint utóbb kiderült: véglegesen - feladnia egyetemi tanulmányait. A „doktor úr" így valójában a mai napig nem szerezte meg a doktori címet (később ironikusan több játékában is elrejtett Dr. Spector nevű mellékszereplőket. E havi rejtvényünk: említs legalább két játékot! A helyesen tippelők között kisorsolom a Sasát...). A TSR-nél Warren röpke két év alatt elért a szerepjátékos szakma csúcsára. Részt vett a mai napig legnépszerűbb szerepjáték, a második kiadású AD&D szabályrendszerének megalkotásában (sőt, társszerzője volt a Játékmesterek Kézikönyvének), egy tucatnyi táblás társasjátékot tervezett (többek között a hatalmas sikerű Buck Rogers: Battle for the 25th Centuryt, ez egy időben Magyarországon is kapható volt!), sőt még regényt is írt, The Hollow Earth Affair címen. Hogy miért hagyta ott a jól menő céget a szerepjáték-divat csúcspontján, '89-ben? Egyszerűen nem látott az egészben több perspektívát és fejlődési lehetőséget... és volt valami, amiben viszont ugyanezt meglátta: az Ultima-sorozat ötödik része. Amikor egy szerepjátékos-találkozón Warren összeismerkedett Richard Garriottal, és órákig beszélgettek

az Ultima-sorozatról, azonnal tudta, hogy a számítógépes játékiparban a helye. Miután az is kiderült, hogy Garriot cége, az Origin texasi illetőségű, Warren azonnal kilépett a TSR-ból, hazaköltözött, és bekönyörögte magát az Originhez (Richard személyes ajánlásával ez azért nem volt túl nehéz).

Az Origin a kilencvenes évek elején a játékrajongók számára magát az istenek lakhelyét, egyfajta ezredvégi Olümposzt jelentette. A cég két élő legenda, Richard „Lord British" Garriot, és Chris „Wing Commander" Roberts köré épült, és futószalagon ontotta magából a jobbnál jobb (és egyben üzletileg is brutálisan sikeres) játékokat. Warren próbamunkája az álomcsapatban a Space Rogue című űrhajós-lövöldözős-kereskedős játék (itthon messzemenőkig tévesen Elite 2 néven vált ismertté) sztorijának és teljes szöveganyagának megírása volt. A feladatot Warren sokszorosan túlteljesítette, „a szerepjátékos pali ámokfutása", ahogy a kollégák nevezték, végül addig fajult, hogy a játék az eredetileg tervezett űrharc-szimulátor helyett erősebb történetközpontú, szinte kalandjáték lett, melyet némi űrhajós harccal fűszereztek. A sikeres bemutatkozás után Warren rögtön két projectet kapott a nyakába párhuzamosan, ami már alapban eléggé vészesen hangzik – na de micsoda két játék volt ez! Egyfelől az Ultima 6, másfelől a Wing Commander: száz játékfejlesztőből 99-nek sosem adatik meg, hogy életében akár egy ilyen legendás játékon dolgozhasson, Warren pedig (még mindig újoncként a szakmában!) egyszerre nyomta a stílusteremtő űroperát, és a legnagyobb RPG-sorozat legújabb (és addigi legjobb) részét. Az eredmény: siker, és ismét csak siker – de csak másodhegedűsként, Garriot és Roberts nevének árnyékában. Következő programjával, a Bad Blooddal Warren éppen ebből akart kitörni, ez volt az első játék, amelyet igazán a sajátjának érezhetett, amelyikben ő volt a főnök. A Fallout-szerű posztapokaliptikus történet már magán viselte a későbbi Spector-játékok jellegzetességeit: az RPG-, kaland-, akció-, és még ki tudja, milyen játékstílusok keverését, a sztoriközpontúságot és az élő, interaktív

„...az én játékaim nem a létező legszélesebb közönséghez szólnak, és általában nem is a legnagyobb bestsellerek – viszont a játékosok talán nem is olyan szűk rétegében igazi kultuszuk alakult ki. És amíg ez a réteg eleget vesz a játékaimból ahhoz, hogy valamelyik kiadó fantáziát lásson benne, és finanszírozza a következő projectemet, ez nekem tökéletesen meg is felel. Nem bestsellereket akarok csinálni, hanem a lehető legjobb játékokat. Nem az a fajta fickó vagyok, akinek nyaraló kell Santa Monicán, meg Ferrari a garázsába: könyveket olvasok, gitározok, játékokat készítek - nekem ennyi elég..."

Warren Spector

környezet szimulálását. Habár a játék nagyszerűen sikerült (jómagam vagy tíz éve, még C64-en nyomultam vele...), mégsem aratott akkora sikert, amekkorához az Origninnél akkoriban hozzá voltak szokva, így Warrant visszaminősítették „másodpilótának" a cég két sztárja mellé. Emberünk így Wing Commander-vonalon az első rész két kiegészítő lemezén, a második részen és a Privateeren dolgozott, Ultima-oldalon pedig a sorozat legmonumentálisabb darabján, a hetedik epizódon. Az Ultima 7 nem volt egyszerű darab, már maga az alapjáték is két részben látott napvilágot, és ehhez csatlakoztak a történek különféle mellékszálait tovább bonyolító kiegészítők. A rajongók nagy része a mai napig úgy hiszi, erre üzleti vagy technikai okokból volt szükség – hát nem. A valódi ok az volt, hogy az egész sorozatot kitaláló Garriotnak és Warrennek egyre inkább eltérő elképzelése volt az Ultima világáról. Az ezredik „Nem, Warren. Elismerem, ez az ötlet nagyon jó, de akkor sem. Ilyesmi egyszerűen nem történhet meg Britanniában." mondat után úgy döntöttek, az Ultima 7-et felosztják maguk között, és a két tervező a maga részeit a saját fantáziája szerint alakítja. Garriotnak egy kikötése volt még: Warren nem nyúlhat Britanniához, a sorozatnak addig helyszínül szolgáló világhoz. Így állt össze végül a sokak által a mai napig minden idők legjobb RPG-jének tartott Ultima 7, amelyből Spector a Serpent Isle, a Silver Seed, és a Martian Dreams epizódokat készítette.

Az újabb sikerekkel hősünk ismét elérte, hogy „saját" játékot kaphasson. Mivel az Ultima-mellékszálak voltak Warren kedvenc projectjei, és ezek üzletileg is igencsak szépen domborítottak, megint egy ilyet kapott, ezúttal azonban Garriot felügyelete nélkül, és az Origintől is aránylag függetlenül. Az Ultima Underworld címre keresztelt epizódot ugyanis a cég a Blue Sky Productions nevű külsős csapattal készíttette, a project vezetőjének pedig az akkor már régi originesnek számító Warrent tették meg. Spector így emlékszik az Underworld készítésére: „...a fejlesztés minden egyes percében ott volt az a bizsergető érzés bennünk, hogy most valami olyat teszünk, ami örökre megváltoztatja a játékvilágot. Ebből rengeteg energiát merítettünk...". Bár a babérok nagy részét a first person játékok forradalmának elindításáért egy ismeretlen ifjoncokból álló csapat (bizonyos Carmack és a haverjai meg valami Wolfenstein című shareware cucc) learatta előlük, az Underworld még így is mérföldkő a játékok történetében. A küldetések nem-lineáris szerkezete, a karakterünk szabad fejlesztési lehetősége, és főleg a teljes 3D-s kivitelezés (ahol a Wolffal ellentétben a tér mindhárom tengelye irányában mozoghattunk és foroghattunk, lehetett lépcsőket mászni, repülni és úszni) évekkel előzte meg a korát, és hatása ma is érezhető minden RPG-n, PC-n innen és konzolon túl.

Míg Warren a blue skyos srácokkal az Underworldöt és folytatását, a Labyrinth of Worldsöt hegesztette (egyébként mindössze 1-1 évre volt szükségük a két játékhoz), az Originnél súlyos változások készülődtek: jött az Electronic Arts. Mint később látni fogjuk, szinte minden valamirevaló játékfejlesztő életében elérkezik ez a fordulat: jön az Electronic Arts, és valami vagy nagyon elromlik, vagy nagyon megjavul, de hogy eget-földet rengető változások lesznek, az tuti. Így vagy úgy, az EA jön, mint a fátum, és senki nem kerülheti el. Esetünkben az óriáscég belépése a képbe (később rész-, majd egész tulajdonszerzése) roppant negatívan sikeredett, a szakma legkreatívabbként ismert csapatának merev határok közé szorítása, pórázon való vezetése senkinek nem tett túl jót. Warren azonban ebből vajmi keveset érzékelt, hiszen éppen új álomjáték fejlesztésébe kezdett bele a Blue Skynál. A fantasy külsőségeket lecserélték sci-fire, az RPG-alapokat akcióra, viszont megmaradt a first person nézet, és mindent alárendeltek a hangulat, az „ott vagyok" érzés megteremtésének. Nem tudjuk elég élethűen megjeleníteni a nem-játékos karaktereket? Akkor nem jelenítjük meg őket, a játék során végig csak videoüzenetek formájában találkozunk velük! Zavaró lehet az illúzió megteremtésében a képernyőn a kezelőfelület? Akkor hősünkből kiborgot csinálunk, és a kezelőfelület az ő implantjainak kijelzőiből fog állni! Ilyen és ehhez hasonló döntések eredményeképpen született meg az az utánozhatatlan játék, amelyikben valóban úgy érezhettük, hogy a monitoron át egy másik világba nézünk, és cselekvő részesei vagyunk annak... a címet pedig már – remélhetőleg – mindenki kitalálta: System Shock. És jött a valódi „system shock", ugyanis a játék – bár a kritika az egekig magasztalta – rendesen megbukott. Az ok máig rejtély, benne lehetett a gépigény (az első játékok egyike volt, amelyikhez nem volt elég a 4 MB RAM...), na meg az, hogy a közönség minden first person játékban egy újabb Doomot akart látni, a System Shockban meg pont azt nem lehetett.

A fiaskó hatására Warren az Originben akkor már tulajdonos EA kézi vezérlése alá került. Bár kézzel-lábbal küzdött azért, hogy újabb és újabb first person játékokat, „világszimulátorokat" készíthessen, erőfeszítéseit csak ritkán koronázta siker. Így hát dolgozott világháborús repülőszimulátoron (Wings of Glory), sárkányos-kardozós fantasy akción (Dragonsphere) és felülnézeti lövöldözős ügyességi játékon (Crusader: No Remorse) – ezek mind learatták a maguk szolid kis sikerét, de távolról sem elégítették ki Warrent. Mindössze

egyszer sikerült kedvére való projectbe beszállnia, amikor is David W. Bradley-vel, a Wizardry-sorozat atyjával boronálták össze egy játék erejéig. Belegondolni is félelmetes, mit alkothatott volna együtt a két RPG-mester, ha szabad kezet kapnak - de nem kaptak. Közös művük, a Cybermage gyenge közepes, ötlettelen Doom-klón lett csupán. A sok lélektelen project közben Warren gőzerővel dolgozott egy saját projecten, amelyik a System Shock ötletének továbbvitele lett volna a technikai fejlődés lehetőségeit felhasználva. A Troubleshooter munkacím alatt futó játéktervre két és fél évig próbálkozott támogatást kapni az EA-tól, de a Cybermage bukása után a kiadó végleges nemet mondott. A kiábrándult Spectornak ez volt az utolsó csepp a pohárban: '95 végén hét év és 18 kiadott játék után otthagyta az Origint (egyébként néhány éven belül Garriot és Roberts is elhagyta a céget, az EA meg jól hoppon maradt...).

A „hogyan tovább" kérdése nem lógott sokáig a levegőben, Warrenre hamar lecsaptak régi cimborái, a nevüket időközben Looking Glassra változtatott blue skyos arcok. A régi-új társaságban Spector a később szintén legendává vált Thief készítésébe szállt be, de igazából ezt csak félgőzzel csinálta, elsősorban a csapat szupertitkos nagyágyújára, a Junction Pointra koncentrált. Ez a játék kizárólag interneten játszható, sok ezer szereplős RPG lett volna – ami ma már nem hangzik olyan nagy durranásnak, de ne feledjük, ekkor még csak '96-'97-et írtunk! A játéknak végül nem sikerült kiadót szerezni, így a project hamvába holt. A sors iróniája, hogy két évvel később éppen az Origin jött elő ugyanezzel az ötlettel, és az Ultima Online-nal történelmet csináltak. Warren karrierje mélypontra jutott: két év alatt nem sikerült egyetlen játékot sem befejeznie, a Thief még mindig nem készült el, a Junction Point csődje miatt a Looking Glass bezárni kényszerült austini stúdióját. Warren azonban marhára nem akart Bostonba költözni, így megvált a Looking Glasstól, és igent mondott az éppen akkor a karrierje csúcspontján a rivaldafényben tündöklő John Romerónak, aki újonnan alapított cégéhez, az ION Stormhoz hívta. Az ION kiadója, az Eidos szintén a csúcson volt: a Tomb Raider eszelős kasszasikeréből csak úgy ömlött a pénz, Romero pedig mindent megkapott tőlük, amire csak rámutatott. Spector összeszedte minden eddigi megvalósítatlan ötletét, a Troubleshootert, a Junction Pointot, és előállt a nagy ötlettel: „...emlékszem, akkoriban kezdték a tévében adni az X-Aktákat. Vasárnap esténként a feleségem számára egy órára megszűnt a világ, csak a tévé és az X-Akták létezett. Elkezdtem gondolkodni, mitől is olyan sikeres ez a sorozat. Van benne egy rakás misztikum, összeesküvés-elméletek, a való életből vett, reális, de sötét hangulatú, kicsit hi-tech környezet... és akkor összeállt a kép: ez kell nekem is! Még vadabb összeesküvésekkel, még sötétebb hangulattal, még több sci-fivel... hát valahogy így kezdődött a Deus Ex..." A DX elkészítéséhez Warren minden anyagi és emberi erőforrást megkapott, amire csak szüksége volt. Spector nem akar az engine megírásával bajlódni? – sutty, megvették neki az Unreal engine-t. Spector nem akar Dallasba költözni? – sutty, kiköltöztették a DX csapatot Austinba. Spector nem akar rohammunkában valami összecsapott játékot kiadni a kezéből? – nem kell sietni, idő, mint a tenger. Hat teljes hónapon keresztül folyt az előkészítő munka, a játékrendszer, a háttérvilág és a játék sztorijának kidolgozása. '98 márciusára a játék elkészült – papíron. Warren úgy gondolta, a minden részletre kiterjedő dokumentáció alapján gyerekjáték lesz legyártani a programot; hát ennél nagyobbat még életében nem tévedett. A játék hihetetlen módon túlburjánzott, állandóan új és új ötletek kerültek bele, a szereplők száma túllépte a százat, majd a kétszázat is, a helyszíneké a 25-öt, és egyre újabb játékelemekkel bővült, amiből végül egy nagy átláthatatlan kaotikus izé sült ki. '99 áprilisában, amikor a játék első két pályáját nagyjából a végleges formára sikerült hozni az E3-ra kiadandó játszható demóhoz, Warren megkérte néhány régi cimboráját, hogy próbálja ki a játékot, és mondjon róla véleményt. Gabe Newell (civilben a Half-Life atyja), Doug Curch (az Ultima Underworld és a System Shock vezető programozója) és Rob Fermier (a Looking Glassból kivált Irrational Games feje, aki éppen a System Shock 2-n dolgozott) véleménye („Hát Warren, ez így egy nagy rakás...") ráébresztette hősünket, hogy itt bizony súlyos gondok vannak. A demót visszamondták, a játékon pedig alapos ritkítást végeztek. A multiplayer részt úgy, ahogy van, kivágták, a single játékmenetet pedig a végletekig leegyszerűsítették, a történetet lerövidítették, és lineárissá alakították. Ez gyakorlatilag a játék teljes újraírását jelentette, ami több mint másfél év fejlesztés után sokkolóan hatott az egész csapatra, de főleg az időközben régi fényéből jócskán veszített kiadójukra. Az Eidos felelőtlenül szétszórta a pénzét (pedig rettentő összegek jöttek be neki nemcsak a Tomb Raiderből, de a Commandosból, és a Championship Managerből is), és kezdett egyre kellemetlenebb helyzetbe kerülni. Történetünkben immár a másodszor csapja arcul Warrent a sors iróniája, amikor 2000 elején a Looking Glass éppen azért megy csődbe, mert az Eidos az ő megmentésük helyett az ION Stormba önti a pénzt (a három ION-project, a Romero-féle Daikatana, Tom Hall Anarchonoxa és a DX összköltségei ekkorra elérik a 20 millió dollárt). A Deus Exet végül éppen a Looking Glass romjait elhagyó fejlesztők segítségével sikerül befejezni 2000 júniusában. A 34 hónapos maratoni munka végül meghozza gyümölcsét, a DX hatalmas sikert arat, egy csomó újság választja meg Év Játékának, de ami ezúttal még fontosabb: anyagilag is sikeres. Az Ion így csak kétharmad részt dől össze, az austini stúdió megmarad, Warren pedig a távozó Romero után az ION főnöke lesz. Első dolga mi más lenne, mint a Looking Glass maradékainak összegyűjtögetése (ez a Thief-licencet és azokat a fejlesztőket jelenti, akiket az Irrational Games nem szippantott fel azonnal). És el is érkeztünk a máig. Warren vezetése mellett az ION gőzerővel dolgozik a Deus Ex 2-n és a Thief 3-on: az E3-on mindenki meggyőződhetett róla, hogy ezúttal sem kell majd csalódnunk a doktor úr munkájában.

Hancu

hancu@beer.com

Grand Theft Auto 3

minden fegyver	gunsgunsguns
pénz	ifiwerearchman
gyógyítás	gesundheit
körözési szint emelése	morepoliceplease
alacsonyabb körözési szint	nopoliceplease
tank	giveusatank
minden autó megsemmisítése	bangbangbang
átöltözés	ilikedressingup
őrült gyalogosok	itsallgoingmaaad
minden gyalogos támad	nobodylikesme
a gyalogosok egymást támadják	weaponsforall
időgyorsítás	timeflieswhenyou
még gyorsabb idő	madweather
gyorsabb játék	boooooring
jó idő	skincancerforme
felhős idő	ilikescotland
esős idő	ilovescotland
ködös idő	peasoup
láthatatlan autók	anicesetofwheels
repülő autó	chittychittybb
jobb vezethetőség	cornerslikemad

Soldier of Fortune 2

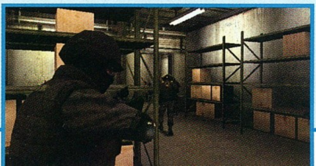
Indítsuk a programot **„+set console 1"** paraméterrel (Start menü/Futtatás). Játék közben üssük le a ~ billentyűt a konzolhoz, és engedélyezzük a csalásokat, az **„sv_cheats 1"** utasítással, ezután ugyanide írhatjuk a kódokat.

isteni képességek	god
falon át	noclip
minden fegyver és lőszer	give all
ellenség AI kikapcsolás	notarget
nem fáradunk el	nofatigue
konzolparancsok	cmdlist
térképek listázása	dir maps
szintugrás	map(térképnév)
gravitáció beállítása (0–800-ig, alapérték 800)	g_gravity #
mozgás sebessége	g_speed #
gyógyítás	give health
lőszerfeltöltés	give ammo
„páncél" feltöltés	give armor
főmenüből szintválasztás	raven 1

Sum of All Fears

Játék közben a szokásos ~ és jöhetnek a kódok:

isteni képességek	superman
az egész csapatnak	teamsuperman
gyorsabb futás	run
láthatatlanság	shadow
az egész csapat láthatatlan	teamshadow
korlátlan lőszer	ammo



Warlords Battlecry II

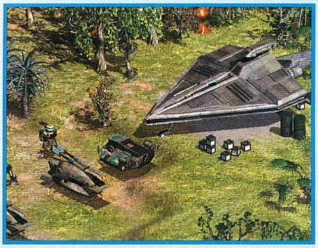
Játék közben írjuk be a kódokat:

isteni képességek	iamatank
teljes térkép	iamaseer
vesztés	iamaloser
nyerés	iamawinner
minden varázslat	iamanarchmage

Star Wars Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

Az enter billentyűvel kapcsoljuk be a csevegő ablakot, majd ide írjuk a kódokat:

1000 élelem	forcefood
1000 érc	forceore
1000 carbon	forcecarbon
1000 kristály	forcenova
teljes térkép látszik	forcesight
teljesen bejárt térkép	forceexplore
azonnali építés és kutatás	forcebuild
minden ellen megsemmisítése	tarkin
győzelem	skywalker
gyilkos ewok	simonsays
Csillagromboló	imperial entanglements
Halálcsillag	that's no moon
Koréliai cirkáló	tantive iv



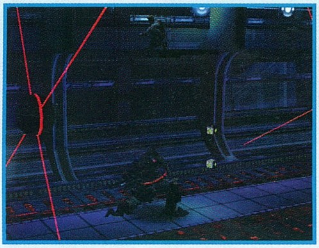
Duke Nukem: Manhatten Project

Ugorjunk a konzolra (~) és jöhet a segítség:

minden tárgy	give all
élet	give life
pillanat állj	pause
sérthetetlenség	toggle g_p_god
jetpack	give jetpack
lőszer	give ammo

Egy másik lehetőség, hogy a konzolba beírjuk: „exec cheats.cfg", majd enter.
Ezután a következő billentyűk lépnek működésbe:

G	Mindent megkapunk
H	Lőszer
J	Jetpack
F	Erőtér
L	Élet
K	Önmegsemmisítés
I	Sérthetetlenség
P	Pause



Kohan: Ahriman's Gift

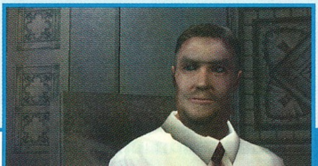
Az enter leütése után írhatjuk be a kódokat.

győzelem	demons
Kohan amulett	rentakohan
arany	pyrite
térkép felfedése	scene 24

Road Rash

Játék közben a csalások bekapcsolásához írjuk be: „XYZZY". Ezután használhatóak az alábbi kódok:

zsaru eltávolítása	YES,OCCIFER
nitro	SPOON!
lánc	THWACK!
bunkó	K'THUNK!
csalások kikapcsolása	PLUGH



MORROWIND VÉGIGJÁTSZÁS

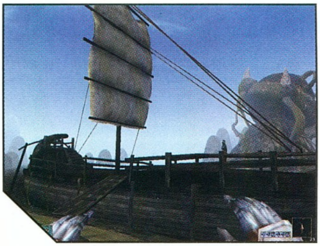
Fejlesztő: Bethesda **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.morrowind.com

A mesterkém felkutatása. A karaktergenerálás után beszéljünk Sellus Graviusszal, aki ránk bíz egy csomagot, melyet el kell juttatnunk Balmorába, egy bizonyos Caius Cosades nevű tagnak. A legegyszerűbb az, ha a helyi silth strider szolgáltatását vesszük igénybe, ők némi pénzmag fejében gyorsan és biztonságosan eljuttatnak Balmorába. Ott keressük meg a South Wall Cornerclubban Bacola Closciust, a tulajt. Ő az egyetlen, aki képes minket útba igazítani Caiushoz. A fickó háza a város északkeleti részében található. Keljünk át az északi hídon, majd menjünk fel a lépcsőn a felső szintre, itt lesz a kémmester háza (az ajtajára ki lesz írva a neve). A csomag átadása után a történet meglepő fordulatot vesz, mire észbe kapunk, már a birodalmi hírszerző szolgálat (Blades) tagjává avattak minket. Karrierünk még csak most kezdődik, de már fontos küldetésekkel bíznak meg minket. Az alacsonyabb szintű karakterek kapnak a kémmestertől 200 aranyat. Ajánlatos felkeresni a balmorai Blade-trénereket, ők jóval olcsóbban képzik ki a szervezethez tartozó kalandorokat. A képzés mellett még ajándékokat is adnak (páncél, alkimistafelszerelés, fegyverek...), csak alaposan ki kell őket faggatnunk a Blade szervezetről. Amint elég erősnek érezzük magunkat, úgy menjünk vissza Caiushoz, s kérjük ki az első igazi megbízatásunkat.

Antabolis-Dwemer romok. Itt az ideje az igazi munkának, de először szükségünk lesz némi információra (Nerevarine, Sixth House). Keressük fel Antabolis Hasphatot a balmorai Fighters Guildben, ő birtokában van a keresett információknak. Ezekért cserébe azonban megkér egy apró szívességre, el kell neki hoznunk egy apró Dwemer-varázstárgyat (Dwemer Puzzle Box) a közelben található romokból (Arkngthand). Menjünk ki a városból a déli kijáraton, majd át a hídon keletnek. Az első útjelző táblánál forduljuk Caldera felé, majd a következőnél (Molag Mar) menjünk felfelé a hegyi úton. Hamarosan elérkezünk egy hídhoz, melyet egy rosszfiú vigyáz. Lelkiismeret-furdalás nélkül csapjuk le, majd keressük meg az egyik csövön lévő kart. Fordítsuk el, majd menjünk be a megnyíló bejáraton (igyekezzünk, mert rövid időn belül bezárul). A romok között kell megkeresnünk a dobozt, ami nem is lesz olyan nehéz feladat, mint ahogy az az első pillanatban látszik. Néhány rosszfiú ugyan azonnal ránk támad, de őket gyorsan el lehet intézni. A doboz az emeleten található (Cells of Hollow Hand), ahová az első teremből is fel tudunk jutni. Simán fel lehet ugrani, de aki idegenkedik az ügyességi részektől, az használhat levitációt is, azzal könnyebb. Vigyük vissza a dobozt Antabolisnak (később visszatérhetünk még hozzá, készít egy kulcsot, mellyel lemehetünk a dungeon alsó szintjeire is), majd a megszerzett infókat meséljük el a kémmesternek. Úgy tűnik, hogy ez a Nerevarine egy legendás hős, aki a múltban hatalmas győzelmet aratott a sötét elfek ellenfelein. A Sixth House a rosszfiúk szektája, óvakodnunk kell a tagjaitól.

A küldetés után furcsa álmok veszik kezdetüket. Ezek eleinte nem okoznak különösebb gondokat, de később már a civil lakosságra is hatással lesznek. A Sixth House bérgyilkosai előszeretettel támadnak meg minket a nagyvárosokban (Balmora, Vivec, Ald'ruhn). A támadókat simán megölhetjük, de elkerülhetjük a konfrontációt azzal, hogy a vadonban alszunk. A civilek között is feltűnnek a megszállottak, őket bűn lenne megölni, inkább szüntessük meg az állapotukért felelős Sixth House-bázist, illetve annak főpapját. (Vivec-Assemanu bázis, a Vivectől nyugatra lévő szigeten, Balmora-Hassour Shrine, Gnisis-Subdun Shrine).

Muzgrob-Andrano Vault. Caius újabb feladattal bíz meg, további információkat kell szereznünk a balmorai Mages Guildből. Itt dolgozik Sharn gra-Muzgob, őt kell keresnünk. A mágus készségesen segít, persze csak akkor, ha megteszünk neki egy apró szívességet. Fel kell kutatnunk a legendás mágus, Andrano koponyáját. A koponyát Andrano Ancestral Vaultjában találjuk meg,

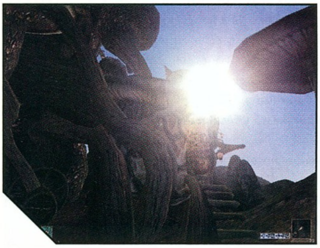


könnyű lesz megismerni a rituális jelekről. A sírbolt Pelagiadtól délre van, az út jobb oldalán. Vigyük vissza a koponyát a nekromatának, majd a kapott információkat továbbítsuk a kémmesternek.

Vivec. A szintlépés után Caius újabb megbízatást varr a nyakunkba. El kell mennünk Vivecbe, s ott fel kell kutatnunk három informátort. A nagyvárosba a legrövidebb út a Mages Guilden keresztül vezet, a tagokat néhány aranyért cserébe egy másodperc alatt odateleportálják. Első lépésként meg kell találnunk Addhiranirrt, a Khajiit tolvajt. Ő azonban illegalitásba vonult, s csak három ember ismeri a rejtekhelyét (mindhárman St. Olms negyedben élnek: Sevisa Teran, Adaves Theryn, Aldyn Arenim). A barátunk jelenleg a csatornákban húzza meg magát, ide menekült egy bizonyos Duvianus Platorius (St. Olms Waistwork) nevezetű adóellenőr elől, s addig nem hajlandó beszélni, míg az illető a nyomában szaglászik. Keressük meg az úriembert, s adjunk be neki egy mesét, miszerint láttuk Addhiranirrt a szárazföld felé menekülni egy gondolában. Ezután már nincs akadálya annak, hogy a tolvaj beszéljen; meglehetősen érdekes dolgokat mesélt a csempészek és a Sixth House kapcsolatáról.
A következő célpontunk Huleeya, az Argonian. Őt a Foreign Quarter Waistworksben, a Black Shalk Cornerclubban találjuk meg. Három rosszarcú egyén azonban kötözködni kezd, így nincs más választásunk, mint a harc. Kísérjük át Huleeyát Jobasha's Rare Books könyvesboltjába (a közelben található, a szint másik oldalán).
Elérkezett az idő, amikor fel kell keresnünk az utolsó informátorunkat, Mehra Milót a Temple Districtben. A munkahelye Hall of Wisdom könyvtárában van, ott megtaláljuk. A kém újabb információkat ad a Nerevarin-kultusszal kapcsolatban, s felhívja a figyelmünket egy könyvre (Progress of Truth), mely fontos információkat tartalmaz. Ezt a könyvet kell megszereznünk a kémmesternek. Két lehetőség közül választhatunk. A könyvet megvehetjük Jobasha könyvesboltjában, de el is lophatjuk a könyvtárból, bár nagy a valószínűsége, hogy az Ordinatorok észreveszik, s megbüntetnek (sima pénzbírság). Végezetül Milo figyelmezteti a kémmestert, hogy közel áll a lebukáshoz, mivel a Templom őre egy ideje már figyeli. Baj esetén egy kódolt üzenetet hagy a szobájában (amaya). Térjünk vissza Balmorába, s vegyük fel a jutalmunkat. Caius egy szabadnapot is engedélyez, használjuk ki kedvünk szerint.

Hassour Zainsubani. A kémmester újabb feladatot bíz ránk: információkat kell gyűjtenünk a nomád Ashlanderekről. Utunk északra, Ald'ruhn városába vezet, ott él egy hajdani Ashlander, akiből mára tehetős kereskedő lett. A fickó az Ald Skar fogadóban vett ki szobát, de csak akkor hajlandó beszélni előző életéről, ha megfelelő ajándékot viszünk neki. Csevegjünk el a fogadóssal, majd kutassuk át a kereskedő szobáját (azt, amelyikben könyvek vannak). Úgy látszik, Hassour él-hal a szépirodalomért, talán egy lírai hangvételű verseskötetnek örülni fog. Codus Callonus könyvesboltjában találunk is egy megfelelőt (Ashland Hymns), vegyük meg neki ajándékba. A kereskedő ezután mindent elmond a nomád törzsekről. A küldetésen kívül még bevállalhatjuk elveszett fiának a megkeresését is. A fiú fogoly Mamaeában, ami nem más, mint egy hatalmas Sixth House-bázis.

Urshilaku tábor. Caius roppant elégedett a teljesítményünkkel, még elő is léptet. Következő úti célunk az egyik nomád törzs táborhelye (Urshilaku). Itt fel kell keresnünk a törzsfőnököt (Sul-Matuul) és a sámánnőt (Nibani Masea). El kell mesélnünk a történetünket, s rá kell őket vennünk, hogy teszteljék le, tényleg azonosak vagyunk-e a legendák hősével, Nerevarinenal. A tábort északon találjuk meg, a legegyszerűbb az, ha elhajózunk Kuulba, s onnan követjük a partvonalat keletre. A tábor megtalálása után ne



rontsunk be hívatlanul az ashkanhoz, szerezzünk először meghívót. Keressük meg Zabamund gulakhant, aki a főnök helyettese, s győzzük meg a találkozó fontosságáról.
A főnök gyanakvóan fogadja egy kívülálló jelenlétét a táborban, ezért próba elé állít minket. El kell hoznunk egy varázsíjat (Bonebiter Bow) a közeli barlangból, ahová az ashlanderek a halottaikat temetik (Urhilaku Burial Chamber). A barlang a tábortól délkeleti irányban található. A varázsíj a Juno Burialben található, és Sul-Senipul szelleme védi (az élőhalottakat csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni). A főnök meghatódik a fegyver láttán, s a törzs tagjává tesz (ráadásul megtarthatjuk a fegyvert). Most már semmi akadálya annak, hogy beszéljünk a sámánnővel. Nibani Masea szerint nem mi vagyunk a próféta, de bizonyos teszteket végrehajtva azzá válhatunk. Szüksége van azonban az elveszett próféciákra, anélkül nem tud nekünk segíteni. Itt az ideje, hogy visszatérjünk Balmorába, a kémmesterhez.
(Helyezzünk el a sámánnő jurtájába egy Mark varázslatot, ide néhányszor még vissza kell jönnünk. Így sok mászkálástól kíméljük meg magunkat.)

Sixth House. A kémmesterhez visszatérve új megbízatás vár ránk. Egy Sixth House-bázist kell semlegesítenünk valahol a nyugati parton, de pontos koordinátákat még Caius sem tudott mondani. Elküldött Raesa Pulliához Buckmoth Fortba, az ő őrjárata indult először a rejtekhely kifüstölésére. Mindössze egyetlen katona tért vissza, szörnyű ragállyal a testében. Halála előtt azonban még emlegetett egy Ilunibi nevezetű helyet és egy Dagoth Gares nevű főpapot. Az ő eliminálása lesz a feladatunk. A barlang valahol Gnaar Mok közelében található, az ott élők tudnak pontosabb felvilágosítást adni a barlang helyzetéről (a sziget északi csücskében található, a teljes neve: Ilunibi, Carcass of the Saint). A barlangban találkozunk a főpappal, akit mindenképpen meg kell ölnünk. A gazember azonban a halála pillanatában megátkozott, így mi is elkaptuk a szörnyű betegséget, a corpus disease-t. A barlangban találunk egy remek pár kesztyűt is, semmiképpen ne hagyjuk ott őket (egészen a játék befejezéséig használhatjuk őket).

Corpus Cure. Caius ugyan előléptet, de ettől függetlenül még nincs minden rendben. Megkaptuk a halálos betegséget, s mindent el kell követnünk annak érdekében, hogy megtaláljuk a gyógymódot. Létezik egy Televanni varázsló, aki fenntart egy kórházat Tel Fyrben, az Onyx teremben. Őt kell megkeresnünk. A leggyorsabb út hozzá Sadrith Morán keresztül vezet (ide a Mages Guilden keresztül juthatunk el). A varázsló tornya délnyugati irányban található Sadrith Morától, az egyik kis szigeten. Keressük meg a varázslót (csak levitáció varázslattal juthatunk el hozzá) (Divayth Fyr), s beszéljünk neki a ragályról. A varázsló beleegyezik a gyógyításba, de először még vissza kell szereznünk neki egy varázscsizmát, amit az egyik betege őriz a torony aljában lévő kórházban. A kór-

TIPPEK-TRÜKKÖK

Már rögtön a kalandok elején szerezhetünk egy remek kardot (Sword of White Woe), ráadásul ingyen. Balmorában, az Eastern Guard Towerben található az egyik szekrény tetején. Igyunk meg egy láthatatlanságitalt, majd csenjük el a kardot.

Vigyázzunk a lopott tárgyakkal. Bármilyen büntetés esetén (legyen az akár a legcsekélyebb pénzbírság) a rendfenntartók elkobozzák a lopott holmikat.

Gondot okozhat olyan kereskedő felkutatása, akinél elegendő arany található. Calderaban a Ghorik Manor felső szintjén él egy imp (Critter), nála 5000 arany található, ráadásul soha nem alkuszik.

A játék elejétől kezdjük el a Short Sword és a Blunt Weaponök fejlesztését. A két legerősebb varázstárgy ebbe a kategóriába tartozik.

Mindig legyen nálunk olyan varázsital, mely az elszívott erőt állítja vissza eredeti értékére. Nincs annál kellemetlenebb, mint amikor egy mágus nullára leszívja az erőnket a vadon kellős közepén, s mozdulni sem tudunk.

A gyorsabb közlekedés érdekében használjuk a Divine Intervention vagy Almsivi Intervention varázslatokat. Ezek azonnal a legközelebbi templomhoz vagy szentélyhez teleportálnak (nagy valószínűséggel lesz ott más közlekedési lehetőség is).

Az egyik Fighters Guild küldetésben meg kell szereznünk egy kódkönyvet a Thieves Guildből. A könyvet csak akkor kapjuk meg a tolvajnőtől, ha a Disposition (a hozzánk való viszonya) elég magas.

Amint elértük a hatodik szintet, Larrius Varro megbíz egy igen kényes küldetéssel. Néhány rosszfiút kell helyre tennünk, akik a helyi maffiaszervezet oszlopos tagjai, s a balmorai Council Club a törzshelyük. A vérfürdő után vérdíj kerül a fejünkre, de amint elérünk Varróhoz (kerüljük el az őröket), tisztáz minket a hatóságok előtt.

Morrowindben virágzik ugyan a rabszolgaság, de lehetőségünk lesz tenni ez ellen. Szabadítsunk ki rabszolgákat, s ha a felszabadított emberek száma eléri a harmincat, akkor jutalmat kapunk. Menjünk el Vivecbe, Jobasha könyvesboltjába. A jutalmunkat tőle kapjuk meg, három olyan kötetet, melyek megnövelik bizonyos skilljeinket (Armorer, Acrobatics, Marksman).

Morrowindben lehetőségünk lesz az ellenfeleink lelkét lélekkristályokba zárni. Az igazán kemény ellenfelek (Golden Saint) lelkét csak a legnagyobb kristályok képesek befogadni, ilyenből azonban meglehetősen kevés található a játékban. Nem lesz azonban szükségünk ezekre, ha megszerezzük az Azura' Star varázstárgyat, ami nem más, mint egy újrahasznosítható lélekkristály (a küldetést a Shrine of Azura helyszínen kapjuk meg).

A Golden Saint lelkével megtöltött lélekkristályok segítségével tudunk létrehozni olyan varázstárgyakat, melyek permanensen megnövelik a tulajdonságainkat (erő, sebesség...).

Aki elég erősnek érzi magát, megküzdhet magával Vivec istennel is. Nagyon kemény ellenfél, de aki elég kitartó, az leverheti. Nem kell az összes próbát kiállnunk, elég, ha betörünk a palotába, s leverjük Vivecet. A gond csak az, hogy ez esetben nem fog megtanítani minket a Wraithguard használatára. Aggodalomra semmi ok, létezik B-terv is.

A B-terv a következő. Egyetlen lény él a kontinensen, aki képes megtanítani a kesztyű használatára: Yagrum Bagarn, az utolsó törp. Valamikor együtt dolgozott a varázstárgyak készítőjével, Kagrenackal. Az azonosításhoz szüksége lesz két könyvre (Kagrenac's Planbook-Tureynulal, Kagrenac's Journal-Endusal), csak ezután képes megtanítani a kesztyű használatára. Az első próba azonban kudarccal végződik, a varázstárgy 225 életpontnyi sebzést visz be a viselőjének. Második próbálkozásra azonban működik a dolog.

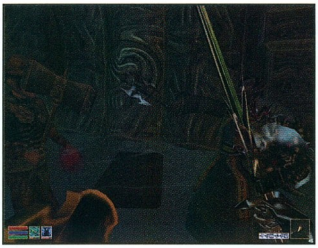
A könyvek a barátaink, olvassunk sokat. Minden skillhez tartozik öt könyv, melyek segítségével emelhetjük az adott skill nagyságát.

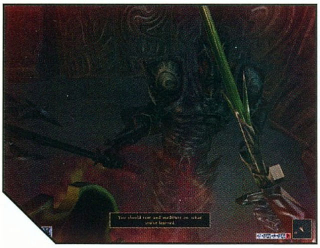
Mindig legyen bekapcsolva a futás, így automatikusan emelkedik az Athletics skillünk. Ezt még tovább fokozhatjuk, ha ugrálva közlekedünk, így az Acrobatics képességünk is folyamatosan emelkedik.

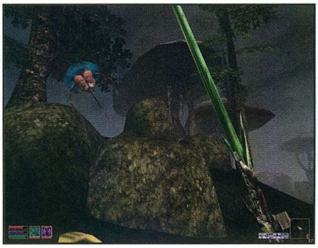
Aki igazán profi tolvajszerszámokra vágyik (Grandmaster Lockpicks), az keresse fel Hecerinde-t balmorai otthonában. Nála mindig akad egy felesleges készlet.

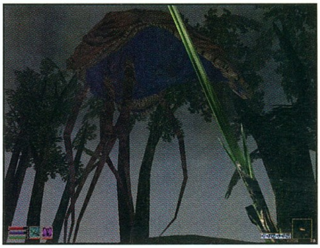
A vámpírizmus gyógyítható. Akit érdekel a téma, annak javaslom, hogy olvassa el a Private Papers of Galur Rithari (Tureynulal könyvtárában található) című könyvet, abban vannak leírva a részletek.

A játék sebességét jelentősen megnövelhetjük azzal, ha a látótávolságot a felére csökkentjük, s kikapcsoljuk a valós idejű árnyékokat. A morrowind.ini fileban írjuk át a show fps nulla értékét egyre, ekkor megjelenik a jobb alsó sarokban a játék FPS értéke.









teremben egyetlen szabály létezik: soha semmilyen körülmények között sem szabad kezet emelnünk a páciensekre. Igyekezzünk elkerülni a betegeket, ellenkező esetben megtámadnak. A keresett személy a törp faj utolsó képviselői közé tartozik (Yagrum Bagarn), nála vannak a varázscsizmák. Vigyük el őket a mágusnak, aki hálából megajándékoz egy gyógyító itallal. Ki ugyan nem gyógyultunk a ragályból, de az összes negatív tünetétől megszabadultunk, ráadásul immúnisak lettünk mindenféle betegséggel szemben.

Milo kiszabadítása. Balmorába visszatérve Caius meglepő hírrel fogad. Visszarendelték a Birodalomba, ezért innentől kezdve egyedül kell tevékenykednünk. Távozás előtt átad néhány ajándékot, majd kapunk egy utolsó útbaigazítást: ismét el kell mennünk Mehra Milóhoz Vivecbe. Nézzünk be először a munkahelyére (Hall of Wisdom-könyvtár), majd kérdezzük meg a kollégáit. A lakhelyén (Milo's Quarter) sincs, csak egy kódolt üzenet vár az asztalán. Milo lebukott, s most a Ministry of Truth-ban tartják fogva az inkvizítorok. Kapunk két levitációs varázsitalt, de a szöktetés előtt még be kell szereznünk egy Divine Intervention varázstekercset (kettőt, amennyiben mi is varázslat segítségével akarunk kijutni a börtönből). A Börtön a Templom negyedben található, egy hatalmas lebegő sziklatömbön. Ide csak mágia segítségével lehet feljutni, tehát igyuk meg az egyik lebegés italt, vagy használjuk a varázserőnket. Az ott posztoló egyik őr (Alvela Saram) Milo barátja, így segít a szöktetésben. A börtönben használjunk láthatatlanság varázslatot, így nem látnak meg az őrök, s nem kell vérfürdőt rendeznünk. A foglyokat a Prison Keepben őrzik, ide kell eljutnunk. Három cella található itt összesen, Milót a jobb oldaliban tartják fogva. Törjük fel az ajtaját, majd adjuk oda neki a szabadságot jelentő varázstekercset. Szökése előtt azt tanácsolja, hogy az ebonhearti kikötőben keressük meg Blatta Hateriát, aki hajóval elvisz a szektájuk titkos rejtekhelyére (Holamayan Monastery). A hajóút végén egy szerzetes fogad, aki megmutatja a monostor titkos bejáratát. Elárulja, hogy az ajtó csak hajnalban (reggel hat és nyolc között) és napnyugtakor (este hat és nyolc között) nyílik ki. A szerzetesrend vezetőjétől kapunk két könyvet, pont ezeket kérte tőlünk az Urshilaku sámánnő. Teleportáljunk vissza hozzá (most használjuk a Recall varázslatunkat), s adjuk át neki a szerzeményünket.

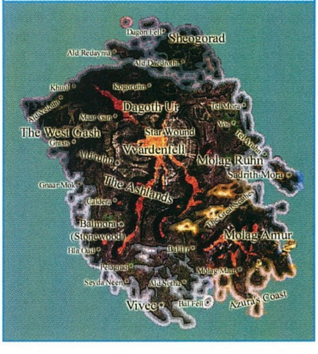
A harmadik teszt. A papoktól megszerzett könyvek szerint hét teszten kell annak átmennie, aki be akarja tölteni a Nerevarine szerepét. Ebből kettőn már sikeresen túljutottunk (kívülállók vagyunk, kigyógyultunk a ragályból). A harmadik teszt a harcosok próbája, s teljesítésére a törzsfőnök szólít fel. El kell mennünk a Dagoth ház romjaihoz (Kogoruhn), s meg kell szereznünk három tárgyat (Dagoth Cup, Corpus Weepings, Shadow Shield). Kogoruth délkeleti irányban található, nem lesz nehéz megtalálni, a romok már messziről látszanak. A kupa és a corpus weeping a Dome of Pollock's Eve-ben lett elrejtve, viszont a pajzs megszerzése már komoly nehézségekbe fog ütközni. Az egész labirintuson keresztül kell magunkat verekednünk, s csak mélyen a Red Mountains szirtjei alatt találjuk meg egy áldozati oltáron. A védelméről egy ash vampire gondoskodik, aki a játék egyik főellensége (a tetemén találunk egy Belt of Heartfire-t, ezt őrizzük meg, később még szükségünk lesz rá). Amint megszereztük a három tárgyat, térjünk vissza a törzsfőnökhöz. A harcosok tesztje után újabb próbát kell kiállnunk, a bölcsesség tesztjét. Egy rigmus alapján kell megtalálnunk Azura elveszett barlangját (Cavern of the Incarnate).

A vers megfejtésében a nomád vadász, felderítők és a sámánnő lesz a segítségünkre. A barlang a Red Mountains északkeleti lankái között található, a Szelek Völgyében (Valley of the Wind). A bejárat csak hajnalban és alkonyatkor lesz nyitva, erre nem árt odafigyelni. A barlangban vegyük fel a szobor kezében lévő gyűrűt, melynek következtében sikeresen teljesítettük a harmadik küldetést. A bukott jelöltek szellemei hasznos varázstárgyakat adnak, érdemes meghallgatni a történetüket.

A negyedik teszt. Ne csodálkozzunk azon, hogy a harmadik teszt teljesítése után új el-

MORROWIND TÉRKÉP

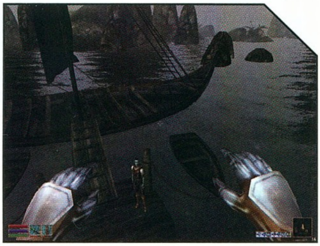
Az egyik legnehezebb feladat az a Morrowindben, hogy megtaláljuk a több száz helység közül az éppen megfelelőt. A CD-re feltettünk egy összecsomagolt file-t (mw_map_hires), mely segítségével könnyedén és gyorsan megtalálhatjuk még a legkisebb sírboltot is a kontinensen. Nincs más dolgunk, mint kibontani a file-t és a keresőbe beírni a kívánt helységnevet. Amennyiben a kereső talál ilyet, úgy szinte azonnal megmutatja a nagy térképen a helyét.



Csillagjegy	Típus	Név	Tulajdonság
The Apprentice	Képesség	Elfborn	Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 1.5-szörösével
			A mágia elleni védettség 50%-kal rosszabb.
The Atronach	**Képesség**	**Wombburn**	**50 pont az ellenséges mágiaelszíváshoz**
			Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 2-szeresével
			A mágia pontok pihenéskor nem regenerálódnak
The Lady	Képesség	Lady's Favor	A Personality növelése 25 ponttal
	Képesség	Lady's Grace	Az Endurance növelése 25 ponttal
The Lord	**Képesség**	**Trollkin**	**A tűz elleni védettség 100%-kal rosszabb.**
	Varázslat	**Blood of the North**	**Másodpercenként 2 életpont gyógyítása fél percig.**
The Lover	Képesség	Mooncalf	Az Agility növelése 25 ponttal
	Hatalom	Lover's Kiss	1 percre megbénítja a célpontot
			200 kitartáspont vesztés saját magunkon
The Mage	**Képesség**	**Fay**	**Manapontok száma egyenlő az Intelligencia 0.5-szörösével**
The Ritual	Varázslat	Blessed Word	100 pont sebzés az élőhalottak ellen (a célponton)
	Varázslat	Blessed Touch	100 pont sebzés az élőhalottak ellen (érintésre)
	Hatalom	Mara's Gift	100 életpont gyógyítása magunkon
The Serpent	**Varázslat**	**Star-Curse**	**Másodpercenként 3 életpont sebzése (mérgezés) fél percig.**
			Másodpercenként 1 életpont vesztés fél percig magunkon.
The Shadow	Hatalom	Moonshadow	Láthatatlanság 60 másodpercre
The Steed	**Képesség**	**Charioteer**	**A Speed növelése 25 ponttal**
The Thief	Képesség	Akaviri Danger-sense	Védettség növelése 10 ponttal
The Tower	**Varázslat**	**Beggar's Nose**	**Állatok felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben**
			Mágia felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben
			Kulcs felderítése 1 percig 200 láb sugarú körben
	Hatalom	**Tower Key**	**50 pontos zárnyitás**
The Warrior	Képesség	Warwyrd	A támadás növelése 25 ponttal

lenségeket szereztünk magunknak, ezen az állapoton hamarosan változtatunk. Itt az ideje, hogy nekilássunk a negyedik küldetésnek. Ez bizony igen rázós feladat lesz, a kontinens négy leghatalmasabb nomád törzsét kell arra rávennünk, hogy kinevezzenek hadvezérré, s ezt a törzs szent szimbólumával hitelesítsék. Az Urshilaku törzs vezetőjét nem kell sokáig győzködnünk, neki már bizonyítottunk. Átadja nekünk a szent szimbólumot, a Teeth-t, erről az összes többi sötét elf felismeri fontosságunkat. Három másik törzs azonban még hátravan, s egyáltalán nem lesz egyszerű meggyőzni őket. Keressük fel először a Erabenimsun tábort (Molag Martól északra található a táboruk). Az itt élő nomádok rendszeresen megsértik a vendégjogot, a vezetők korruptak, s hajlamosak az erőszakra. Itt diplomáciával semmire sem megyünk, ezek a sötét elfek csak az erőszak nyelvét ismerik. A törzs sámánnője (Manirai) szerint a jelenlegi rezsim sohasem szavazna meg egy idegent hadvezérré, így meg kell döntenünk a hatalmukat. Meg kell ölnünk a törzsfőnököt (Ulath-Pal) és a három alvezérét (Ahaz, Ranabi, Ashu-Ahhe). A küzdelem nem lesz túl nehéz, bár a törzsfőnöknek segítője is akad. A hulláktól három tárgyat kell elszednünk feltétlenül (War Axe of Airan-Ammu, Sanit-Kil's Heart of Fire, Robe of Erur-Dan the Wise). A törzsnek sürgősen új vezető után kell néznie, s a sámánnőnek már meg is van az új jelöltje (Han-Ammu), a régi törzsfőnök fia. A baj csak az, hogy a fiúnak egyáltalán nincs önbizalma, s csak abban az esetben vállalja el ezt a tisztséget, ha kicsit felturbózzuk a képességeit. Adjuk át neki a halottaktól elszedett varázstárgyakat, mire végre beadja a derekát, s kinevez hadvezérré. Megkapjuk a szent szimbólumot is, ez a Seizing of Erabenimsun.

A következő állomás a Zainab tábor (Vos városától délnyugatra), itt már jóval civilizáltabb népek élnek. Itt a kulcsfigura Kaushad, a törzsfőnök. Először is meg kell kedveltetnünk magunkat a fickóval, erre a legalkalmasabb eszköz egy drága cipő. Ezután újabb feladat vár ránk, meg kell ölnünk egy vámpírt (Calvario) a közelben található kriptában (Nerano Ancestral Tomb). A sírhelyet úgy találjuk meg a legkönnyebben, ha nyugatra indulunk a tábortól, majd amint elértük a hegyeket, követjük azok vonalát északra. Nerano sírja Nchuleft romjaitól északra található a fák között. A vámpír nem túl erős ellenfél, mindössze 14-es szintű. A törzsfőnök sajnos nem éri be a vámpír elpusztításával, újabb próbatétel elé állít. Szereznünk kell neki egy elegáns televanni menyasszonyt lehetőleg nemesi rangban. Konzultáljunk a törzs sámánnőjével, Sonummu Zabamattal. Szerinte egyetlen ép eszű televanni lord sem hajlandó a lányát egy nomád törzsfőnökhöz adni, ezért cselhez kell folyamodnunk. Elküld egy ismerőséhez (Savile Imayn) Tel Aruhnba, aki mellesleg rabszolga-kereskedéssel foglalkozik. A kereskedőnek pont akad raktáron egy megfelelő sötételf hajadon, már csak ruházatot s egy kis illatszert kell beszereznünk a tökéletes átváltoztatáshoz. A ruhákat Tel Morában, az Elegnan: Clothierben szerezhetjük be (exquisite shirt, skirt, shoe) a parfümöt (Televanni Bug Musk) szintén Tel Morában, Jolda Apothecary üzletében vehetjük meg. Vegyük meg a rabszolgalányt, majd adjuk oda neki a ruhákat és az illatszert. Most már csak vissza kell kísérnünk a Zainab táborba a törzsfőnök jurtájába. Út közben azonban rengeteg szörny várja az alkalmat, hogy agyarait a zsenge rabszolgalány húsába vájja. A mi feladatunk lesz az, hogy megtisztítsuk előtte a terepet.



Szerencsére a lány kiváló úszó, így nem lesz gond, hogy át kell úsznunk a kontinensre. A főnök teljesen elégedett új arájával, habozás nélkül kinevez hadvezérré, s átadja a szent szimbólumot (Zainab Thong).

Három törzs már rendben van, már csak a negyediket kell meggyőznünk, s teljesítettük is a negyedik próbát. Az Ahemmusa törzs a kontinens északkeleti csücskében található, s a törzsfőnök a sámánnő (Sinnammu Mirpal) szerepét is betölti. A szokás azonban úgy diktálja, hogy először az alvezérekkel (Kausi, Dutadalk, Yenammu) beszéljünk, csak ezután fordulhatunk a főnökhöz. A főnök nem zárkózik el a kinevezéstől, de szokás szerint van egy feladata. Keresnünk kell egy biztonságos helyet, ahol a fertőzött szörnyetegek nem veszélyeztetik a törzs életét. Régebben volt egy ilyen menedék (Ald Daedroth), de az utóbbi időben az egykor békés sziget csatatérré változott. Két ellenséges csoport, az ordinátorok és a Daedra szektások ölik egymást a szigeten. A feladatunk az, hogy megtisztítsuk a szigetet, vagy legalábbis meggyőzzük mindkét oldalt, hogy hagyják békén a nomádokat. A vérfürdő túlságosan brutális megoldás lenne, ezért inkább keressük meg a két vezetőt. Az ordinátorok főnöke a szentély bejáratánál őrködik, elég őt meggyőznünk, a többiek ezután békén hagynak. A szektások vezetője (Hlireni Indavel) a szentély legalján található, őt csak akkor győzzük meg, ha elég erős karakterrel rendelkezünk (legalább 20-as szintű karakterrel). Térjünk vissza a sámánnőhöz, majd kísérjük el a belső szentélybe (Inner Shrine) a szoborhoz. Az öreglány ugyan nem tud úszni, de ismeri a vízen járás varázslatot, így nem lesz vele gond. Amint megérkezünk a szoborhoz, megkapjuk a kinevezésünket, s a negyedik szimbólumot (Madstone).

Az ötödik teszt. A nomád törzsek egyesítése után itt az idő, hogy a három legnagyobb házat is szövetségbe tömörítsük. Kezdjük a küldetést a Redoran házzal Ald'ruhn-ban. Itt a kulcsfigura Athyn Sarethi, az ő házát a városban lévő hatalmas páncél alatt találjuk meg. A tanácsnok támogatja a jelölésünket, feltéve, ha megteszünk neki egy apró szívességet. A fiát hamis vádak alapján fogságban tartja a Redoran ház vezető tanácsnoka, őt kell kiszabadítanunk. A fiú a Venim Manorban raboskodik. A szobája ajtaját eltakarja egy tapéta, de ha mögé nézünk, akkor meglátjuk a zárt ajtót. Az ott álló őr észreveszi ugyan a betörést (kivéve, ha nagyon jó tolvajok vagyunk). Ne bántsuk az őröket, inkább meneküljünk el a fiúval, s vigyük őt vissza az apjának. Sarethi azonban csak egy tanácsnok, rajta kívül meg kell győznünk még négy tanácsnokot (Miner Arobar, Garisha Llethri, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran). Az öt szavazat megszerzése után már bátran a ház feje elé állhatunk (Bolvyn Venim), aki nem tehet mást, mint párbajra hív a viveci arénában. Ő meglehetősen kemény ellenfél, készüljünk fel a harcra tisztességesen. A győzelem után Sarethi Redoran Hortator-nak nevez ki, s megkapjuk a cím mellé járó varázstárgyat is, a Ring of the Hortatort.

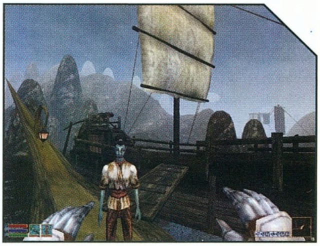
A következő ház feje Vivecben található, a Hlaalu negyedben. A legfelső szinten a Plazában él Cras-

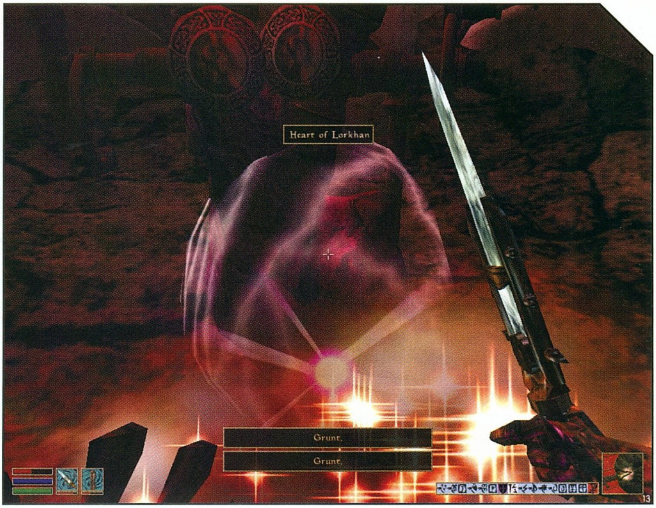
Faj	Argonian	Breton	Dark Elf	High Elf	Imperial	Khajiit	Nord	Orc	Redguard	Wood Elf
Skill										
Acrobatics	-	-	-	-	-	15	-	-	-	5
Alchemy	5	5	-	10	-	-	-	-	-	5
Alteration	-	5	-	5	-	-	-	-	-	-
Armorer	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-
Athletics	15	-	5	-	-	5	-	-	5	-
Axe	-	-	-	-	-	-	10	5	5	-
Block	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-
Blunt Weapon	-	-	-	-	5	-	10	-	5	-
Conjuration	-	10	-	5	-	-	-	-	-	-
Destruction	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-
Enchant	-	-	-	10	-	-	-	-	-	-
Hand-to-hand	-	-	-	-	5	5	-	-	-	-
Heavy Armor	-	-	-	-	-	-	5	10	5	-
Illusion	5	5	-	5	-	-	-	-	-	-
Light Armor	-	-	5	-	5	5	-	-	-	10
Long Blade	-	-	5	-	10	-	5	-	15	-
Marksman	-	-	5	-	-	-	-	-	-	15
Medium Armor	5	-	-	-	-	-	10	10	5	-
Mercantile	-	-	-	-	10	-	-	-	-	-
Mysticism	5	10	5	-	-	-	-	-	-	-
Restoration	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-
Security	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-
Short Blade	-	-	10	-	-	5	-	-	5	-
Sneak	-	-	-	-	-	5	-	-	-	10
Spear	5	-	-	-	-	-	5	-	-	-
Speechcraft	-	-	-	-	10	-	-	-	-	-
Unarmored	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Képzettség	Város	Helyszín	NPC (Mesterszintű oktatók)
Acrobatics	Vivec Arena Canton	Waistworks, Fighter's Guild	Senyndie
Alchemy	Valenvaryon Stronhold	Propylon Chamber	Abelle Chriditte
Alteration	Tel Branora	Seryne Relas háza	Seryne Relas
Armorer	Ebonheart	Hawkmoth Legion Garrison	Sirollus Saccus
Athletics	Kaushtababi Camp	Adibael's Yurt	Adibael Hainnabibi
Axe	Falensarano Stronhold	Upper Level	Alfhedil Elf-Hewer
Block	Buckmoth Legion Fort	Courtyard	Shardie
Blunt Weapon	Vivec, St. Delyn	Abbey of St. Delyn the Wise	Faralenu Henim
Conjuration	Ald'ruhn	Temple	Methal Seran
Destruction	Piernette's Farmhouse	A farmtól keletre	Leles Birian
Enchant	Indoranyon Stronhold	A kijárathoz közel	Qorwynn
Hand-to-Hand	Holamayan Monastery	Lower Level, South-West Bedroom	Taren Omothan
Heavy Armour	Vivec, Arena	Fighter's Training	Seanwen
Illusion	Sadrith Mora	Dirty Muriel's Cornerclub	Erer Darothril
Light Armour	Maar Gan	Andus Tradehouse	Aerin
Long Blade	Molag Mar	Armiger's Stronghold	Ulms Drathan
Marksmanship	Falasmaryon Stronghold	Missun Akin's Hut	Missun Akin
Medium Armour	Tel Fyr	Docks	Cinia Urtius
Mercantile	Zainab Camp	Ababael's Yurt	Ababael Timsar-Dadisun
Mysticism	Sadrith Mora	Gateway Inn	Ardarume
Restoration	Vos	Chapel	Yakin Bael
Security	Balmora	Hecerinde's House	Hecerinde
Short Blade	Balmora	Luck Lockup Cornerclub	Todwendy
Sneak	Gnaar Mok	Druegh-Jigger's Rest	Wadarkhu
Spear	Ghostgate	Tower of Dusk, Lower Level	Mertis Falandas
Speechcraft	Sadrith Mora	Wolverine Hall, Mages Guild	Skink-in-Tree's Shade
Unarmored	Dagon Fel	Vacant Tower	Khargol gro-Boguk

sius Curio tanácsnok, aki potom 1000 aranyért hajlandó eladni a szavazatát. Négy másik tanácsnokot is meg kell győznünk, de sajnos közülük csak kettő él Vivecben. Ingling Half-Troll St. Olms-ban az Ingling Manorban él. Ő kétezer aranyat kér a szavazatáért, de ha gondoljuk, akkor agyon is üthetjük, senkinek sem fog hiányozni, s mi is megspórolunk egy halom pénzt. A második tanácsnok (Dram Bero) illegalitásba vonult, őt a St. Olms-i Haunted Manorban találjuk meg a zárt ajtó mögött. A maradék két tanácsnok a városon kívül él. Látogassuk meg először Nevena Ulest az Ules Manorban (Surdantól nyugatra egy vidéki kúriában lakik). Egyelőre nem hajlandó nyilatkozni az ügyben, még meg kell konzultálnia az esetet a tanácsadóival. Ugyanez a helyzet az utolsó tanácsnokkal (Velanda Omani), aki a Vivectől keletre lévő Olmas-szigeteken él a házában. Mindkét tanácsnokot a helyi maffiavezér, Orvas Dren pénzeli, semmit sem tesznek az ő beleegyezése nélkül. Dren a villájában él (Dren Plantation), Vivectől északra. A legegyszerűbb az, ha lecsapjuk Drent, ezután már miénk az összes tanácsnok szavazata. Crassius kinevez Hortatornak, s miénk a szimbólum, a Belt of the Hortator.

Az utolsó ház a Televanni, ennél a küldetésnél Master Aryont kell megkeresnünk Tel Vosban (a televanni tornyokba a legegyszerűbben úgy juthatunk fel, ha levitáció varázslatot használunk). Aryon feltételek nélkül a rendelkezésünkre bocsát-





ja a szavazatát, s véleménye szerint egy kivétellel az összes többi tanácsnokot meg lehet győzni szép szóval Az egyetlen kivétel Archmagister Gothren Tel Aruhn-ban, őt bizony el kell tennünk láb alól. Három másik tanácsnokot is meg kell látogatnunk, s rá kell őket beszélnünk a szavazatuk leadására (Mistress Dratha-Tel Mora, Mistress Therana-Tel Branora, Master Neloth-Tel Naga (Sadrith Mora). A szavazatok begyűjtése után térjünk vissza Master Aryonhoz, aki kinevez Hortatornak, s átadja az utolsó szimbólumot, a Robe of Hortatort. Az utolsó cím begyűjtésével teljesítettük az ötödik próbát, most már a győzelem kapujában állunk.

Találkozás Viveckel. Térjünk vissza Vivecbe, s keressük meg a Templom negyedben, Danso Indulest (High Fane bejárata), aki egy találkozót igyekszik összehozni a főpappal, Tholer Saryonival. Jelen pillanatban nem vagyunk túl népszerűek az ordinatorok között, ezért azt javasolja, hogy használjuk a hátsó bejáratot a főpap lakosztályába (Hall of Wisdom). Az ajtót nem őrzik, ezért senkinek sem tűnik fel, ha varázslattal vagy tolvajkulccsal kinyitjuk. A főpap átad egy kulcsot, mely a palota bejáratát nyitja. Ott kell találkoznunk Vivec istennel, aki a segíthet legyőzni Dagoth Urt. A palota a legdélebbi negyedben található, egy hosszú lépcsősort kell megmásznunk, hogy elérjük az ajtót. Vivec isten elárulja, hogy a Dagoth Ur legyőzéséhez két varázstárgyra lesz szükségünk (Keening, Sunder). Ez a két varázsfegyvert még a törp kovácsok készítették, s csak ezekkel győzhetjük le a gonoszt. Átad egy varázskesztyűt (Wraithguard), mely segítségével képesek leszünk használni ezeket a nagy erejű varázstárgyakat. A fegyvereket Dagoth Ur csatlósai, a hamu vámpírok őrzik a Ghostfence mögött lévő hegyekben. Az első vámpírhoz már volt szerencsénk Kogoruhn tárnáiban, ő volt Dagoth Uthol, nála volt a Belt of Heartfire. Ezután vegyük sorra a többieket: Dagoth Endus-Endusal (Amulet of Herartrime), Dagoth Tureynul-Tureynulal (Amulet of Heartthrum), Dagoth Araynys-Mamaea (Soul Ring). Dagoth Odros (Amulet of Heartfire) Odrosalban bujkál, nála van a kulcs, mely nyitja azt az ajtót, ami mögött megtaláljuk a legendás rövid kardot, a Keeninget. Ezután már csak Dagoth Vemyn (Amulet of Heartheal) maradt hátra Vemynal fellegvárában. Ő őrzi Sundert, a legendás harci kalapácsot. A két varázsfegyverrel és a vámpíroktól elszedett talizmánokkal bátran beléphetünk Dagoth Ur fellegvárába (az ajtót a közeli csövön nyíló karral nyitjuk ki). Itt kell megküzdenünk az utolsó ash vampire-rel, Dagoth Gilvothtal (Blood Ring). A kazamata mélyén lévő gonosz átengedi nekünk az első csapás jogát, tehát bőven van időn felkészülni. Varázsoljuk magunkra az összes nálunk lévő védőmágiát (használjuk el az összes talizmánt), majd essünk neki Dagoth Urnak. Ő bizony elég kemény ellenfél, de nincs semmi esélye. Hamar menekülőre fogja a dolgot, s beteleportál a belső szentélyébe, ahol a Heart of Lorkhan felgyógyítja sebeiből. Kövessük őt oda, de jegyezzük meg, hogy ott már nem működnek a teleport varázslatok. A belső teremben azonnal varázsoljunk magunkra egy láthatatlanság mágiát, s keressük meg Lorkhan szívét. A szívet védő pajzsot zúzzuk szét a kalapáccsal (Sunder), majd szúrjuk bele ötször a rövid kardot (Keeining). A szív megsemmisítése után végezzünk Dagoth Urral, majd levitáljunk fel a biztonságot jelentő párkányra. Hamarosan az egész szerkezet összeomlik, igyekezzünk minél távolabbról szemlélni a robbanást. A bejáratnál Azura istennő jelenik meg, s adja át a jutalmunkat.

Innentől kezdve szabadon kóborolhatunk a kontinensen. A Ghostfence leomlott, s a ragály abbamaradt. Küldetés teljesítve.

Ennyi fért bele ebbe a nyolc oldalba, remélem, a végigjátszás sok játékosnak nyújtott segítséget. Sajnos az összes frakcióküldetést nem tudtam belezsúfolni a leírásba, azokkal mindenkinek egyedül kell boldogulnia. Jó hír mindenkinek, hogy hamarosan megjelenik a patch (remélem mire ezeket a sorokat olvassátok, már letölthető lesz az internetről). Aki elakadna, az nyugodtan írjon, igyekszem válaszolni rá.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

XBOX HÍREK

BLINX: THE TIME SWEEPER

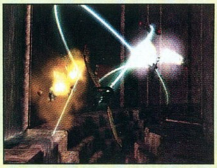
Fejlesztő: Artoon
Megjelenés: 2002 ősz

A Blinxet a Microsoft a japán piac felrázása érdekében készítteti, aki akarhatta, az akár japánul is nyomhatta (egyébként az ismeretlen Artoon nevű csapat egykori Sega-fejlesztőkből áll, és a Sonic megalkotója, Naoto Oshima vezeti őket). A platformjátékban egy porszívóval felszerelt macskát (ő a címadó) irányítunk. Blinx a porszívóval szemetet és más tereptárgyakat tud felszippantani, ami annyiban fontos, hogy ezeket lövedékként felhasználva tudjuk elpusztítani ellenfeleinket. Eddig nincs is semmi extra a programban, azonban az egyik jókedvű fejlesztő nem véletlenül nevezte „az első 4D-s játéknak" a Blinxet: a szörnyek után maradó ikonok felkapásával különleges képességekhez juthatunk; az idő folyását manipulálhatjuk. Ezeket a videók távirányítójáról már ismerhetjük, van pause, visszacsévélés, lassítás és felvétel – ezeket felhasználva kell megoldanunk a trükkös helyzeteket, és segítenek a durvább szörnyek kifektetésében is. Ha lelassítjuk az időt, akkor a Max Payne-ből már ismerős „Mátrix-effekt" vár ránk, azaz rajtunk kívül mindenki lomhává válik – ennek durvább változata, amikor egyszerűen megállítjuk az időt: mi szabadon cselekedhetünk a megdermedt környezetben. A visszatekercselésnek akkor van szerepe, ha valamiről lemaradtunk, például elment előlünk egy hajó, vagy – mint a kiállított verzióban az megtörtént – leomlott előttünk néhány párkány. A felvétel gombbal rögzíthetjük tetteinket, majd mikor a játék visszazökken normális kerékvágásba, együtt cselekedhetünk magunkkal – ilyenkor két Blinx van a pályán; így nyomhatunk le egyszerre két gombot is.

PANZER DRAGOON ORTA

Fejlesztő: Smilebit
Megjelenés: 2002 ősz

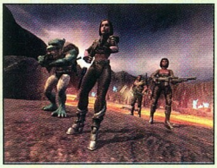
Akik PC-n nőttek fel, azoknak a Panzer Dragoon név valószínűleg semmit nem mond, pedig az előző három rész – két hasonló akciójáték, mint az Orta és egy Saga alcímet viselő RPG – mindenképpen a Sega kultuszstátuszt kivívott játékai közé tartozik. Tulajdonképpen a játék igen egyszerű: egy viszonylag keskeny pályán kell manővereznünk, persze úgy, hogy közben a szembejövő ellenfeleknek ne kegyelmezzünk. Szerencsére az akció egy percig nem volt unalmas, köszönhetően több dolognak. Vegyük először is a grafikát – sajnos a képeken nem jön át, hogy milyen hangulatos, és milyen részletesen megmunkált minden egyes ellenfél és pálya – ezt tényleg élőben kell látni! Mind a tíz irgalmatlanul hosszú pályán több elágazás és főellenség lesz, ráadásul hátasunkat át is alakíthatjuk attól függően, hogy a védelemre vagy a támadásra kívánunk-e koncentrálni.



BRUTE FORCE

Fejlesztő: Digital Anvil
Megjelenés: 2002 ősz

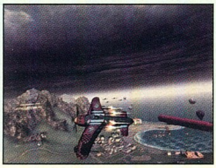
Az egyik legnagyobb csinnadrattával beharangozott Microsoft-program a Brute Force volt, melyben hat bolygón keresztül kell irányítani egy négytagú kommandóscsapatot. Az általunk szem- és kontrollerügyre vett verzió némileg csalódást okozott, ugyanis meglehetősen szaggatott; igen furcsa volt másnap azt olvasni az internetes vélemények mindegyikében, hogy teljesen folyamatos volt a mozgás. Lehet, hogy csak akkor került egy porszem a fogaskerekek közé, amikor mi próbálkoztunk, de ez azért lerontotta a játékélményt. Más baj nem nagyon akadt a Brute Force-szal – a grafika helyenként egészen kiváló volt (a lények kidolgozottsága és a fegyverek effektjeit kell itt kiemelnünk), talán azért húzták sokan a szájukat, mert a kipróbálható sivatagos bolygó nem igazán bővelkedett a tereptárgyakban. Szerencsésebb lett volna a kapott képeken is szereplő erdős helyszínt kiállítani, az sokkal látványosabbnak tűnt. A négy karakter (egy izomember, egy mesterlövész, egy felderítő és egy vad zöld bőrű idegen lény) jól kiegészítette egymást, bár a mesterséges intelligenciában voltak még hiányosságok (azzal például nem törődtek társaink, hogy a tűzvonalukban állunk). Ezen egyrészt fejlesztenek még, másrészt pedig lehetőség lesz rá, hogy mindegyik figurát más irányíthassa.

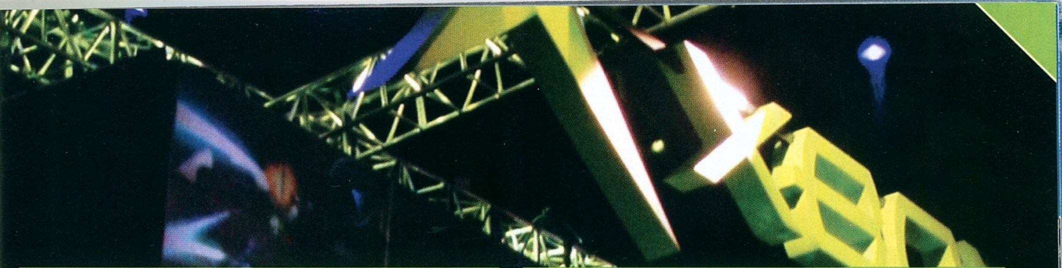


CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

Fejlesztő: Microsoft Game Studios
Megjelenés: 2002 ősz

A Crimson Skies pozitív meglepetést okozott, az eddigi képek alapján ugyanis nem sejtettük, hogy ilyen jól fog kinézni – ráadásul óriási pluszt jelent, hogy hatalmas felbontású (1920x1244) HDTV-ken mutatták be (ennyit a konzolok alacsony felbontásáról...). Különösen saját járművünk kidolgozása volt fantasztikus: megcsillant rajta a fény, amikor egy sorozat eltalálta, akkor sorban szakadtak le a darabok és a golyó ütötte lyukak a szárnyon egy ideig izzottak repülés közben. A játékmenet rendkívül gyors volt, nem lehetett kiszámíthatóan repkedni, a támadó repülők ugyanis igen jól céloztak és manővereztek (első repülésünk körülbelül 15 másodpercig tartott...). Rengeteg fegyvert lehet felvenni a pályákon, melyek közül nekünk a legjobban a villámszóró zapper tetszett. Az is igen hatékony volt, ha a földi célpontokat a környezetet felhasználva semmisítettük meg: egy völgyben fekvő városra ráomlasztottuk a fél hegyet, egy szerencsétlen hajóra pedig egy hidat (ehhez persze jó nagy ágyú kellett). Sajnos interneten keresztül nem lehet majd játszani a programmal, csak osztott képernyőn, viszont ilyenkor egész – az AI által irányított – kötelékeket vezethetünk küzdelembe.





HOUSE OF THE DEAD 3

Fejlesztő: Wow
Megjelenés: 2002 tél

A fénypisztolyos játékok sosem voltak elterjedve PC-n, köszönhetően annak, hogy hiányzott a hangulat – egérrel túl könnyű, billentyűzettel meg szinte lehetetlen volt velük játszani.
Szerencsére konzolokon még feltűnik néha-néha egy próbálkozás, nemsokára például a horrorhangulatú HotD 3. Természetesen annyi zombit kell majd leméoszárolnunk, amennyit a Resident Evilekben összesen nem, ráadásul igen nagy figyelmet fordítottak anatómiájukra – bárhol találjuk el őket, annak megfelelően reagálnak (talán a SoF 2-nél is véresebb volt a program). Az ellenfelek száma igazodni fog a játékos tudásához (nekünk ezrével érkeztek :)), ráadásul legalább ötféle befejezését nézhetjük meg a – valószínűleg nem túl épületes – sztorinak. Ezúttal csak egyféle fegyverünk lesz, egy shotgun, ami éppen megfelelt a zombik és más csúnyaságok ármádiái ellen.

STEEL BATTALION

Fejlesztő: Capcom Osaka
Megjelenés: 2002. december

A Capcom el akarja készíteni a világ első mech-szimulátorát (ne is törődjünk azzal, hogy ők vertical tanknak hívják a gépszörnyetegeket), mindent a lehető legvalósághűbbre akarnak csinálni – már amennyire ez elképzelhető. Ennek érdekében egy hatalmas kontrollert terveztek a Steel Battalionhoz, melyen két gázkar, két pedál, egy tolókar és több mint 45 gomb található – az árat még nem közölték, de biztos nem lesz egy olcsó cucc. Mindenhez külön nyomógombot rendszeresítettek, kezdve az üzemanyag-áramlás megindításától a fedélzeti fülke lemosásán át egészen a poroltó-aktiválásáig. A gépek mozgatása is hatalmas odafigyelést kíván, elég egy, a kelleténél gyorsabban vett kanyar, és máris orra buktunk – feálláshoz a karokkal és a pedálokkal kell óvatosan manőverezni. Még ki sem jött a játék, máris bejelentették a Steel Battalion online-t, ahol az ígéretek szerint akár ezres nagyságrendű seregek is összecsaphatnak.

MIDTOWN MADNESS 3

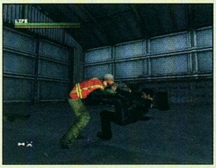
Fejlesztő: Digital Illusions
Megjelenés: 2002. december

A Midtown Madness 3 körül nem volt túl nagy felhajtás, mindössze két tévén lehetett kipróbálni; nekünk mindenesetre nagyon tetszett. Az eddigi három helyett két város vár ránk – Párizs és Washington –, ebből csak az egyik, a francia főváros volt kipróbálható. Már abból is látszott, hogy a helyszínek sokkal nagyobbak lesznek, mint eddig, hogy kérdésünkre a fejlesztő közölte: körülbelül 50%-kal lesz nagyobb az utak hossza, mint a második, PC-s részben. Párizs egyelőre meglehetősen üres volt, járókelőket például nem nagyon láttunk – a Diadalívnél is csak ketten-hárman kószáltak. Ezt igen sajnáltuk, elvártunk volna egy sikoltozó-menekülő tömeget. Kocsikból nem volt túl nagy választék, az ígért harmincból mindössze kettő közül választhattunk – egy sportkocsi és egy kamion volt elköthető. Szerencsére ezek külseje kárpótolt mindenért, a járgányok nagyon jól néztek ki, és igen szépen törtek is. Egyelőre csak fel-le lehetett rohangászni Párizsban, minden különösebb cél nélkül, a játék mellett álldogáló fejlesztő viszont biztosított minket, hogy a program online is játszható lesz, és a második rész minden játékmódját ki lehet így próbálni (például a kicsit CTF-re hajazó Cops Robberst is).

DEAD TO RIGHTS

Fejlesztő: Namco Japan
Megjelenés: 2002 nyár

A Dead to Rights leginkább a Max Payne-hez hasonlított, bár annál sok tekintetben jobbnak, sokkal élvezetesebbnek éreztük. Egy zsarut, Jack Slate-et irányítjuk, akinek az apját a történet elején brutálisan meggyilkolva találjuk – nem, nem, ezúttal nem mi vagyunk a vádlottak, most tisztán a bosszúállás lesz a feladatunk. A játék sokkal változatosabb lesz, mint Max kalandja, a lövöldözős részek, a jellegzetes belassulások itt is jelen vannak, viszont lehetőségünk lesz ökölharcra is (rengeteg speciális mozdulatot vethetünk be), ellenfeleink lefegyverzésére, de akár élő pajzsként magunk elé is tarthatjuk őket. Jack Shadow nevű kutyája is igen nagy segítséget jelent, általában harcban tűnik fel, de néha át kell vennünk felette az irányítást, hogy megoldjunk bizonyos feladatokat (egyszer egy csomag dinamitot kellett kihozni egy romos házból). Rengeteg minijáték is helyet kapott a programban, egyszer a ritmusérzékünkre lesz szükségünk (egy sztriptíztáncosnővel kell elterelni a figyelmét a kidobóknak), másszor a reflexeinkre (amikor a börtönben akarunk elnyerni pár cigit a többiektől). Mindehhez egész jó grafika járul, bár ebben azért a PC-s Max Payne jobb volt...



GONDOLATÉBRESZTŐ

Mint látható, kigyógyultam „Xbox- és GBA-mániámból", amelyet Hancu – mint kiderült, Sasa nyomására – emlegetett múlt havi bálványdöntögetésében, így nincs akadálya annak, hogy egy időre ismét visszavegyem a stafétát. (Sasával majd még elrendezem ezt a dolgot, már élezem a kasztráló kést...) Az E3 miatt a rovat ebben a hónapban egy oldalra szorult vissza, de ígérem, ez ideiglenes állapot. Most viszont legalább megint elővehetek olyan témát, amely nem érdemelne két oldalt, de szó nélkül sem lehet elmenni mellette: a multiplayer játékmód sajátos helyzetéről lesz szó.

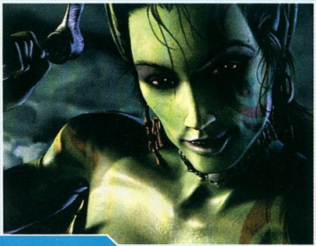
Egységben az erő. Nemrég éppen a gazdag multiplayer-kultúrával rendelkező Gamespy egyik írója siránkozott a neten, hogy úgy érzi, már senki nem nyomul egyszemélyes játékkal. A hálón multizók száma, ha lassuló ütemben is, de nő, és a konzolokra fejlesztő cégek is most izgultak rá a többjátékos üzemmódra – nem kell nagyon paranoiásnak lenni, hogy feltegyük a kérdést, amelyet a piacelemzők már kb. 3 éve amúgy is szajkóznak: befellegzett az egyszemélyes játékoknak? Pánikra semmi ok, a feltételezés nyilván erős túlzás, de tény, hogy a multiplayer opció sokkal jelentősebb szerepet kap, mint amilyent megérdemelne. Elég, ha csupán piaci oldalról nézzük a programokat: a csak hálózatban, esetleg csak online játszható szoftverek nem tudnak igazán nagy bevételeket termelni, a legtöbb csak néhány tízezer rendszeresen fizető felhasználóval büszkélkedhet. Ezzel szemben azt tapasztaljuk, hogy a kasszarobbantó programok igen erős single player játékkal rendelkeznek, vagy kifejezetten arra koncentrálnak (PC-n a Simset, konzolon a Grand Theft Auto 3-at és a Metal Gear Solid 2-t lehetne említeni). Sőt, a legmenőbb, hálózatban játszott progik közül is azok fogytak jobban, amelyekben az egyszemélyes üzemmód árnyaltabb volt (lásd Counter Strike, de említhetnénk a bot laddereiről híres Unreal Tournamentet is, amely rávert a Quake 3-ra). Az egyedül nem játszható szoftverek (Tribes 2) pedig igen kis eséllyel indulnak a haszonért folyó piaci harcban. Akkor hát mi a rákért ennyire túlértékelt a játékok a multiplayer oldala?

Kulti player. A válasz összetett, de annyi bizonyos, hogy a jelenség öngerjesztő piaci hisztivel kezdődött 1998 környékén. Illetve, a hiszti talán erős kifejezés, hiszen akkoriban még csak rácsodálkoztunk az online játékokra, és nagyon logikus gondolatnak tűnt, hogy a jövő erre mutat. Később olyan játékok, mint a Deer Hunter vagy a Sims rámutattak arra, hogy az igazán nagy lóvé a „non-core gamerekben" van, vagyis azokban az emberekben, akik nem lógnak éjjel-nappal a játékokon, tehát nem életformaként, hanem szórakozási formaként tekintenek rájuk. Ennek ellenére a trend csak napjainkban és csak igen lassan kezd megfordulni, és ez szintén több késleltető tényezővel magyarázható. Példának okáért a hardcore gamerekkel, akik ugyan kevesebben vannak, mint non-core társaik, ám sokkal harsányabb a hangjuk, lévén legtöbbször ők veszik a fáradságot, hogy a megfelelő fórumokon nyilatkozzanak. Ők nyilván évek óta a multiplayer játékok mellett álltak ki, és ezzel elhitethették a többszemélyes játékra koncentráló kiadókkal, hogy jó irányba tartanak. Valószínűleg a fejlesztők is túlságosan szerettek volna bízni a hálózatos programokban, elvégre a csak multiplayer játékokon rengeteg munkát lehet spórolni. Tulajdonképpen elegendő jól működő játékkörnyezetet megteremteni, összetákolni valamilyen alibi single player opciót (a Quake 3 remek példa erre), és a program kész. Igaz, az online RPG-k kivételes helyzetben vannak (azokon, lévén hogy teljes világokat kell lemodellezni, nem lehet sokat egyszerűsíteni), de például az FPS-ek vagy a stratégiák esetében az egyszemélyes móddal együtt el lehet felejteni a sztorivonalat, a küldetéseket, jó néhány AI-rutint, és ez a sok apróság meglátszik a játékok elkészülési idején, ebből következően pedig a költségeken is.

Egyedül nem megy? Ma már tudjuk, hogy nem érdemes ezen spórolni, mivel a single player üzemmód több pénzt hoz a konyhára. A hardcore-gamerek ugyanis amellett, hogy kevesen vannak, hajlamosak leragadni egy-egy játéknál, és évekig CS-ozni vagy Starcraftezni, miközben nem adnak ki pénzt más játékokra. Ezzel szemben a single player-orientált non-core gamerek mindig új játékélményeket keresnek, saját teljesítményük nem érdekli őket. Logikus gondolatnak tűnik az is – bár egyértelmű megerősítést sehol nem találtam –, hogy a hardcore gamerek netes rutinjuknak és átlagban fiatalabb (tehát még nem keresőképes) életkoruknak köszönhetően többet kalózkodnak. Emellett az igényes single player játékot követelők végre kezdik felemelni a hangjukat. A piaci érdekek tehát egyértelműen azt diktálják, hogy nagy változások következzenek, ám egyelőre nem sok jel mutat erre: a trendfordulás és a single player központú fejlesztői felfogás csupán néhány ígéretes névben (pl. Soldier of Fortune II) mutatkozik meg. A készülő online és multiplayer játékokat természetesen még mindenhol befejezik, de hogy aztán mi lesz, igen nehéz megjósolni. A piac eddig az online játékokban rejlő lehetőségeket sulykolta, most azonban egy picit toporog, és úgy tűnik, hogy nem tudja, merre menjen. A nevetségessé válást kockáztatva mégis belenéznék a kristálygömbömbe: én azt tartom valószínűnek, hogy a single player opció visszakapja méltó helyét, a multi pedig elveszíti túlértékeltségét. Hosszú távon nekem azok a programok tűnnek nyerőnek, amelyek jó egyszemélyes játékkal rendelkeznek, de azért a másfajta szórakozást kedvelők egészséges multiplayer üzemmódot is találnak bennük. Szeretném azt hinni, hogy néhány rétegjátéktól eltekintve ilyenek fogják elárasztani az üzleteket. (Természetesen csak a PC-s programokról beszélek, mert arra végképp nem vállalkoznék, hogy a lázas útkeresésben levő konzolpiacról nyilatkozzak – bármennyire is nagy Xbox-fannak tart az átokfajzat szerkesztőm...)

Stöki

stoki@vogel.hu



NOSZTALGURU

Ezt is megértük, fél éves a NosztalGuru! Jubileumi meglepetésként a rovat ebből a számból sem marad ki – ugyanis úgy tűnt, hogy az E3-beszámolók miatt ez lesz a sorsa. Aztán hihetetlen furfanggal lecsaltam egy oldalt a Gondolatébresztőtől, úgyhogy senki nem marad ki semmiből. Ezúttal a világhírű könyvek alapján készült játékátiratok közül csipegettem.

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 ÉVE: DISCWORLD 2

A Terry Pratchett által megteremtett nagyszerű Korongvilággal már találkozhattunk néhány éve a Discworld Noirban, azonban nem az volt az első Pratchett-adaptáció, megelőzte az 1995-ös Discworld és annak 1997-es folytatása. Mindkét progi rajzfilmszerű kalandjáték volt, és remekül visszaadták Terry bácsi humorát. A második rész különösen jól sikerült, még mai szemmel is igényes grafikájának és remek történetének köszönhetően (a Halál depis lesz, és eltűnik a világról, így a főhős Rincewindnek kell kezelnie az ezzel járó gondokat), no meg az a tény, hogy a remek szinkronhangok élén az ex-Monty Pythonos Eric Idle állt, aki egy morbid betétdalt is szerzett a játékhoz. **(Letöltés: http://www.the-underdogs.org)**

...10 ÉVE: DUNE 1-2

Frank Herbert Dűne című klasszikusából két játék is készült 1992-ben. Év közepén egy kalandprogram jelent meg, amely hűen követte a könyv cselekményét, és remek grafikáját a Lynch-féle Dűne film látványvilágához igazította (Amigán igazi bestseller lett), év végén pedig a Westwood Dune 2-je. Ez utóbbiról rengeteg ismertetőben megemlékeztünk már, ugyanis – bár messze nem ez volt az első valósidejű stratégia – későbbi követőjével, a Warcrafttal együtt a Dune 2 indította el az RTS-ek máig is tartó dömpingjét. **(Letöltés: http://www.classic-trash.com)**

...15 ÉVE: TAI PAN

James Clavellnek, a Sógun szerzőjének kevésbé ismert könyve az egyébként szintén remek Tajpan, amely a XIX. századi Távol-Kelet (elsősorban a brit fennhatóságú Hongkong) kereskedelmi harcait dolgozza fel. Az ebből készült játék nyilvánvalóan nem követhette a 900 oldalas cselekményt, így csak a környezetet emelte át ebbe a kereskedelmi stratégiába. A Tai Pan pofátlanul lopott a Piratestől, de mivel a programozók korrekt „mászkálós" helyszíneket terveztek az egyes városokhoz, a játékélmény mégis egy picit más lett, ugyanakkor legalább annyira szórakoztató volt, mint Sid Meier klasszikusa. **(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)**

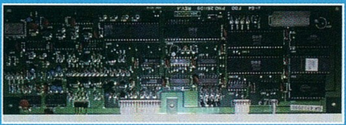
...20 ÉVE: THE HOBBIT

Tolkien egyik legismertebb könyve, A babó sem kerülhette el a sorsát: már 1982-ben (többnyire történethű) szöveges-képes kalandjátékot készítettek belőle, és mivel annak idején a műfaj legtöbb képviselője még egyáltalán nem használt képeket, a The Hobbit hatalmas siker lett néhány vonalból álló „tájfestményeivel". Olyannyira elbűvölte a játékosokat, hogy a készítők 1985-ben remake-et is készítettek belőle több és színesebb képpel. **(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)**

A 8-BITES LAPTOP

Még az átkosban volt egy vicc, hogyaszongya: Egy bőröndöt cipelő moszkvai emberhez odalép egy másik, és megkérdezi tőle, hogy mennyi az idő. Mire a kérdezett felsorolja az összes időzóna pontos idejét, a várható időjárást és az ezzel járó fronthatásokat. A kérdező csak ámul, majd megjegyzi: „Uram, hadd gratuláljak az órájához, nagyszerű szerkezet." Mire a bőröndös: „Ja, csak ne kéne hozzá cipelni ezt a rohadt akkumulátort..."

Ez a sztori jutott az eszembe, amikor arra gondoltam, hogy írok pár sort az SX-64-ről. A C-64 üzleti célra szánt módosulata ugyanis akkora volt, mint egy közepes méretű koffer, és több mint 10 kilót nyomott. A Commodore cég 1984-ben dobta piacra ezt az ős-laptopot, amely a mobil üzletkötők igényeit volt hivatott kielégíteni. Beépített miniképernyővel és 5'25-ös lemezegységgel rendelkezett, a levehető oldalburkolat másik oldala a 66 gombos billentyűzet volt egyben, hátul pedig további portok tették lehetővé az egyéb perifériák csatlakoztatását. Működését tekintve egyébként 99%-ban analóg volt a C64-gyel, csak az SX-64 – mivel mindent egy helyre kellett benne tenni – módosított alaplapú duálprocesszoros masina volt, külön CPU hajtotta az alapgépet és külön CPU a beépített lemezmeghajtót. A kis képernyő gyakorlatilag játékra alkalmatlanná tette, de a célcsoport sem vásárolta, mivel nehézkes kezelése sokaknak inkább csak bonyolította volna a munkáját. Az SX-64 végül hatalmasat bukott, összesen körülbelül 9 000 darabot adtak el belőle világszerte. Éppen ezért a gyűjtők körében ma már hatalmas kincsnek számít egy-egy ilyen masina, a neten bontatlan dobozos kiszerelésben árulják gyenge 2000 euróért. Részemről maradok a söralátéteknél...



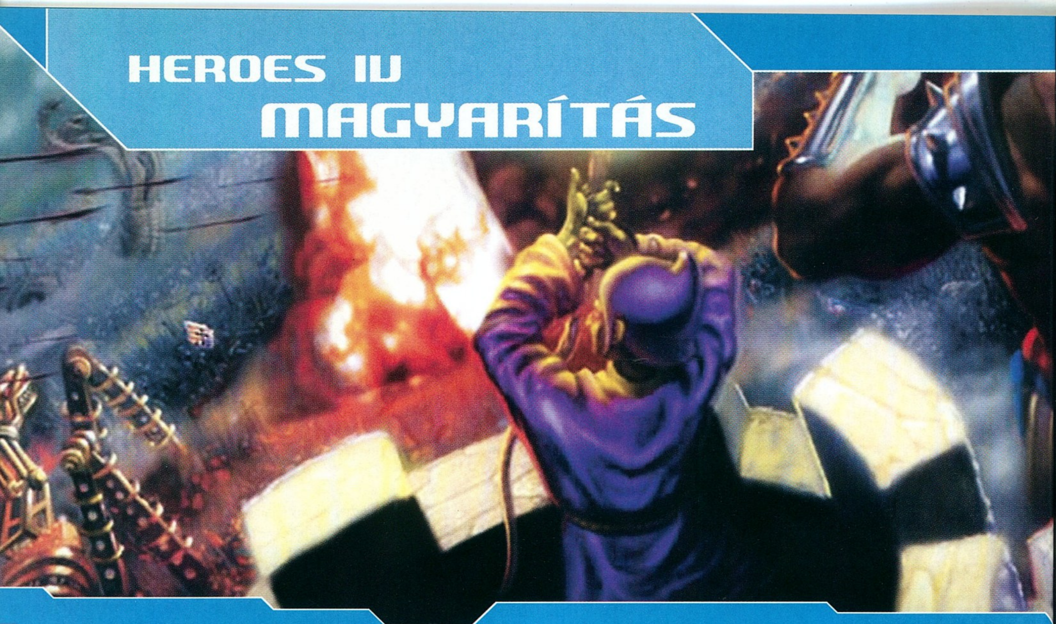
A Hónap Prüntyögése:

IRON LORD

A C64 egyik örök klasszikusának, az 1990-es Iron Lordnak gyakorlatilag csak a zenéje volt eredeti, a készítők minden mást összelopkodtak. A sztori az Ivanhoe-ból volt ismerős, a játékmenet és a grafika pedig leginkább a Defender of the Crownra hajazott (lovagi torna, kardvívás, íjászverseny). Az Iron Lord azonban sokkal szebb külcsínnel büszkélkedhetett, mint a Crown, ezért még elődjénél is hangulatosabbra sikeredett. A zenét megint csak Jeroen Tel követte el, akit már annyit emlegettem a NosztalGuruban, hogy lassan kérelmeznem kell a pápától szentté avatását, de ha egyszer ő a legjobb... A holland úriember ezúttal egy heroikus lovagi indulóval (főcímzene), egy középkori hangulatú fülbemászó dallammal (a lovaglás aláfestő zenéje) és egy dinamikusabb, feszültebb prüntyögéssel (a bajvívások aláfestő zenéje) írta be magát a játéktörténelembe.

(Letöltés: homepages.ihug.co.nz/~bjreid/sids/Iron_Lord.sid)

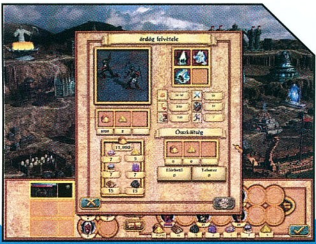
HEROES IV MAGYARÍTÁS



Már-már úgy tűnt, március óta először eltelik úgy egy teljes hónap, hogy nem írunk a Heroes 4-ről – aztán a lapzárta előtti napon mégiscsak beesett az ablakon a játék régóta várt magyar változata. Hogy miért váratott magára ennyit a magyar premier (két hónap csúszás az angolhoz képest), arra nagyon egyszerű a válasz: a hazai forgalmazó, illetve a lokalizációt elvégző cég a játék fordításával hatalmas munkát vett a nyakába. Aki nem tudta kivárni a honosított verziót, és belekóstolt az angolba, már alkothatott némi halvány elképzelést arról, mennyi szöveg is van a Heroes 4-ben. Még nekik is meghökkentő lesz az adat: a lefordítandó anyag a kézikönyvön felül (!) több mint 800 oldalt tett ki a programban! Az első dolog tehát, amit feltétlen meg kell említeni a magyarított játékkal kapcsolatban, az a létező legnagyobb elismerés. Képesek voltak beleölni ezt a rengeteg energiát a honosításba annak tudatában, hogy az a plusz néhány száz, jobb esetben pár ezer eladott példány biztosan nem hozza ezt vissza... Viszont szép gesztus a játékosok felé, és (nagyon) hosszú távon biztosan megtérülő, piacépítő lépés, olyan áldozat, amellyel előbb-utóbb mindenki nyer.

Maga a honosítás léte mellett a másik jó hír (amit végül is a csúszás okozott „öröm az ürömben" alapon), hogy a duplán felpatch-elt 1.3-as verziót kapjuk a magyar dobozban, nem kell nyűglődni a javító file-ok beszerzésével, telepítgetésével. Aki esetleg nem tudná, ez rengeteg kisebb-nagyobb hibát orvosol az alapjátékon, érezhetően gyorsabbá, és jóval stabilabbá varázsolja, valamint végre megjelent a csatákban a katonáink által bejárható terület kijelzésére szolgáló „mozgási árnyék". Anynyit azonban már nem sikerült késni a megjelenéssel, hogy a játékosok által folyamatosan követelt multiplayer patch-et is beérjék, annak sajnos a mai napig se híre, se hamva.

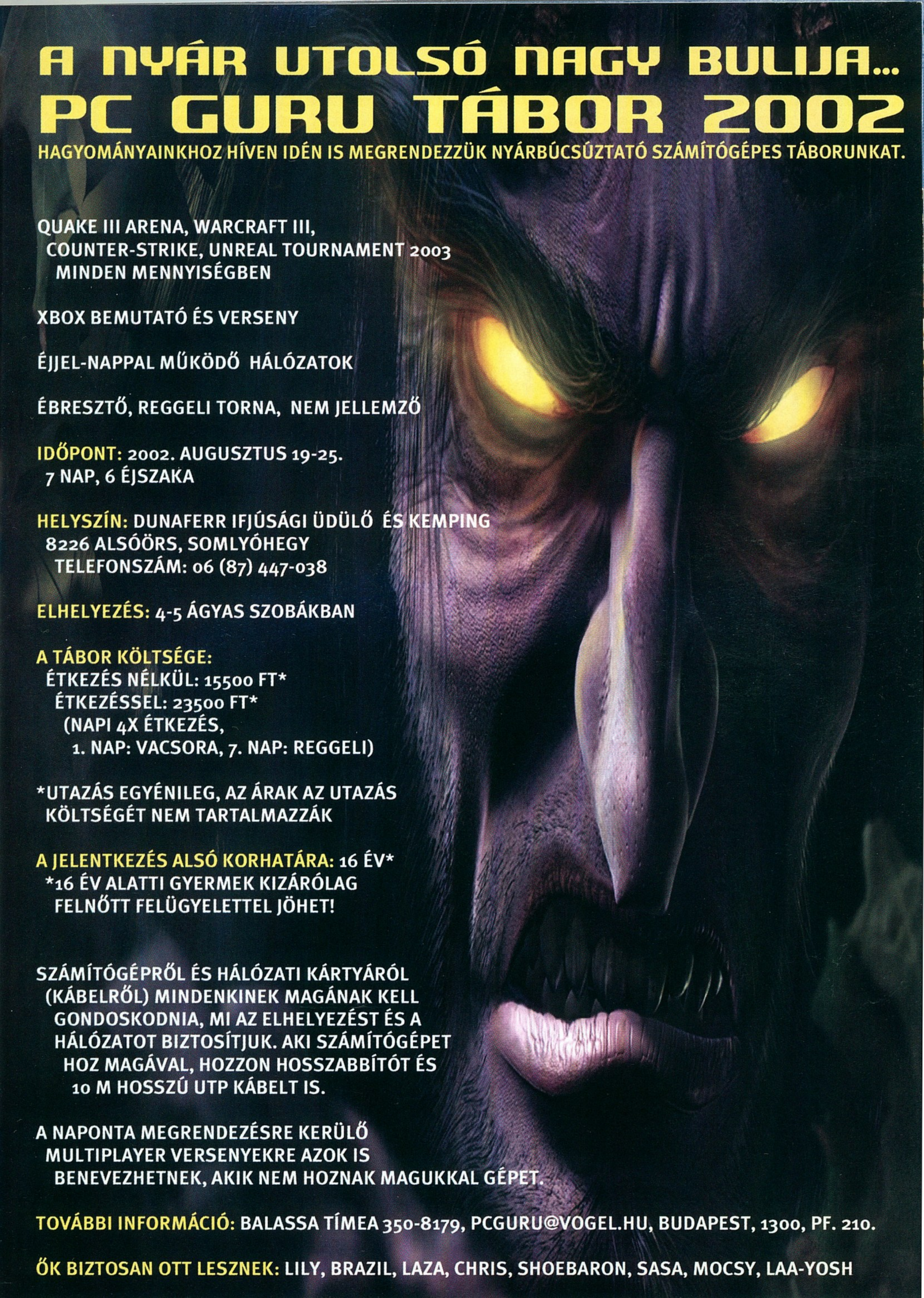
Ideje lenne tán rátérni a magyar verzió boncolgatására... Nos, a fordítás messze felülmúlja az átlagos magyarított játékokban tapasztalható minőséget – bár ebben oroszlánrészt vállal az a tény, hogy ez az átlag sajnos még ma is szégyenletesen alacsony. A Heroes 4 szövegein is látszik, hogy alaposan ráfért volna a teljes anyagra még egy utolsó, átfogó korrektúra: ha nem is hemzsegnek, de azért derekasan előfordulnak stilisztikai hibák és következetlenségek. A minden fordításban fellángoló szöveghűség és magyarság konfliktusában ezúttal (sajnos) előbbi került ki győzedelmesen, a minél pontosabb fordításra való törekvés néha rendkívül suta magyar kifejezéseket szült. A fordítók az anglicizmusok („írjunk minél több dolgot nagybetűvel!") kiirtásában sem jeleskedtek, de az sem világos, hogy miért nem fordították le a városok neveit, ha ezen kívül minden mást igen. A szinkron viszont csak dicséretet érdemel, profi munka, egy az egyben hozza az eredeti színvonalát.



Mindeme nyafogás ellenére a Heroes 4 magyarítását nemcsak a valaha volt legnagyobb volumenű magyar honosítási projectnek, de a legjobbak egyikének is tartom. Elsősorban azért, mert végre sikerült olyan játékot kiszemelni magyarításra, amelyik esetében ennek tényleg értelme van, hiszen a játék bonyolult, a sztori hosszú és terebélyes (jelentkezzen, aki az angolban egyszer sem nyomta el a percenként felugró szövegablakok egyikét!), angolul nem tudók számára a játék teljesen esélytelen – volt eddig! Aki kibírta a két hónapos várakozást, és nem szerezte be az angol változatot, annak mindenképpen ajánlom a magyar verziót, a kisebb-nagyobb nyelvi bukdácsolások ellenére jóval élvezetesebb az eredetinél (mondom ezt úgy, hogy egyébként személy szerint idegenkedem a magyarított szoftverektől)!

Hancu
hancu@beer.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo


A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...
PC GURU TÁBOR 2002
HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT.
QUAKE III ARENA, WARCRAFT III, COUNTER-STRIKE, UNREAL TOURNAMENT 2003 MINDEN MENNYISÉGBEN
XBOX BEMUTATÓ ÉS VERSENY
ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK
ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NEM JELLEMZŐ
IDŐPONT: 2002. AUGUSZTUS 19-25. 7 NAP, 6 ÉJSZAKA
HELYSZÍN: DUNAFERR IFJÚSÁGI ÜDÜLŐ ÉS KEMPING 8226 ALSÓÖRS, SOMLYÓHEGY TELEFONSZÁM: 06 (87) 447-038
ELHELYEZÉS: 4-5 ÁGYAS SZOBÁKBAN
A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 15500 FT*
ÉTKEZÉSSEL: 23500 FT*
(NAPI 4X ÉTKEZÉS, 1. NAP: VACSORA, 7. NAP: REGGELI)
*UTAZÁS EGYÉNILEG, AZ ÁRAK AZ UTAZÁS KÖLTSÉGÉT NEM TARTALMAZZÁK
A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
*16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!
SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL (KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK. AKI SZÁMÍTÓGÉPET HOZ MAGÁVAL, HOZZON HOSSZABBÍTÓT ÉS 10 M HOSSZÚ UTP KÁBELT IS.
A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MULTIPLAYER VERSENYEKRE AZOK IS BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: BALASSA TÍMEA 350-8179, PCGURU@VOGEL.HU, BUDAPEST, 1300, PF. 210.
ŐK BIZTOSAN OTT LESZNEK: LILY, BRAZIL, LAZA, CHRIS, SHOEBARON, SASA, MOCSY, LAA-YOSH

NVIDIA: CRUSH18 ÉS CK8 LAPKAKÉSZLETEK

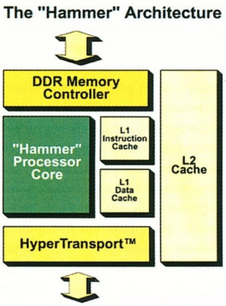
Az idei Electronic Entertainment Expón (E3) jelentették be hivatalosan, hogy az alaplapi chipkészletek piacába nemrégiben csatlakozó Nvidia véglegesen törölte jövőre vonatkozó tervei közül következő generációs nForce 615 valamint 620-as lapkakészleteinek megjelentetését, melyeket a cég még az év első felében, a Hannoverben megrendezett CeBIT kiállítás keretein belül tárt a nyilvánosság elé. Mint az ismeretes, az „újonnan fejlesztett" nForce, elődjétől, a 415/420-as szériától kizárólag a nagyobb sávszélességű, PC2700-as szabványú, DDR333-as memóriák támogatásában tért volna el, mely elenyésző különbséget az Nvidia elemzői utólagos felismerésük alapján kevésnek ítélték az új termékek piaci életképességéhez. A cég illetékeseinek akkori kijelentései szerint a vállalat R&D – kutatási és fejlesztő – részlege a visszavonás idején már megkezdte a valóban új generációs jelzővel illethető Nvidia nForce2 lapkakészlet megalkotását, mely főbb jellemzői közé az integrált GeForce4 MX grafikus mag, az AGP 3.0-ás szabvány, a dupla csatornás DDR333-as memória, valamint egyéb, az év utolsó negyedévében divatossá váló funkciók támogatása tartozna...

Ennek megfelelően nem kis meglepetésre adott okot az alig pár napja lezajlott Computex szakkiállításon az Nvidia fent emlegetett új lapkakészlete első példányainak megjelenése. A cég sajtószóvivői a júliusi hivatalos bejelentést megelőzőleg hajlandók voltak annyit elárulni róluk, hogy a Socket A platform, vagyis az AMD Athlon XP processzorai köré épülő nForce820 – kódnevén Crush18 – a chipkészlet első generációjához hasonlóan két változatban, vagyis egy integrált GeForce4 MX, valamint egy különálló, grafikus magot nélkülöző „D" verzióban fog megjelenni. Az új north bridge (ICP) az előzetes ígéreteket túlteljesítve nem csupán a PC2700-as, DDR333-as, hanem a PC3200-as szabványnak megfelelő DDR400-as memóriákat is támogatni, valamint kezelni fogja annak ellenére, hogy a drágább, ugyanakkor gyorsabb DDR400-as modulok alkalmazásával elérhetővé vált 6,4 GB/s-os maximális memória-sávszélesség a processzor szempontjából semmilyen teljesítménybeli növekedést nem eredményez, hiszen az Athlon ebből „csupán" 2,128 GB/s-ot tud felhasználni. Az extra sávszélesség haszonélvezőivé így az MCP2-ben integrált audiochip, valamint a szintén integrált grafikus vezérlő válnak, melyek a nagyobb memória-sávszélesség eredményeképp nagyobb felbontású hangok megszólaltatására, valamint akár még egy „add-on" grafikus kártyánál is gyorsabb teljesítmény elérésére válnak képessé! E tulajdonságok mellett az új north bridge a kor elvárásainak megfelelően már támogatja az AGP 3.0-ás szabványt, amelyiket egyelőre csak a konkurencia közeljövőben megjelenő termékei fogják tudni kihasználni: Matrox Parhelia-512, 3Dlabs P10, ATI R300. A south bridge (MCP2) az eltérő felhasználói igényeknek megfelelően két változatban készül majd. Az első, alapverzió USB 1.1, ATA-133 és egy integrált hálózati csatoló támogatásával, a „Pro" verzió pedig már USB 2.0, ATA-133, Dolby Digital, FireWire és két integrált hálózati csatoló támogatásával fog rendelkezni.

Természetesen az Nvidia bemutatóinak sorából nem hiányozhatott az idei Computex legnagyobb érdeklődéssel körülrajongott újdonsága, az AMD nyolcadik generációs processzora, valamint a cég e platform köré épített rendszere sem. A bemutatásra került referencia alaplap az Nvidia jelenlegi CK8 kódnév alatt futó lapkakészletét tartalmazta, mely a Crush18-hoz hasonlóan integrált NV17-es, GeForce4 MX grafikus vezérlővel lesz ellátva. Ezzel kapcsolatban csupán egyetlen kérdés merülhet fel: vajon hogyan fog működni, hiszen a Hammer processzorarchitektúráról köztudott, hogy a processzor már eleve magában foglalja a memóriavezérlőt, így ha az integrált GPU a frame buffernek használt rendszermemóriát szeretné elérni, akkor ezt kizárólag a processzoron keresztül teheti meg. Az így megtett kitérők miatt az adatok viszont hatalmas késéssel fognak a GPU-ba visszaérkezni, aminek egyenes következménye a grafikus teljesítmény csökkenése, mi több, a memóriavezérlő terheltsége miatt járulékosan akár még az egész rendszer teljesítménye is csökkenhet. Ezek elkerülése végett az Nvidia két megoldást alkalmazhat: vagy növelik a pufferek méretét oly mértékben, hogy azok képesek legyenek kiküszöbölni ezeket a késéseket, vagy pedig saját memóriavezérlővel ruházzák fel a grafikus processzort. Sajnos e kérdések eldöntésére kizárólag a hivatalos bejelentések adhatják meg a végleges választ, így ezek megjelenéséig nem tehetünk mást, mint találgatunk.

AMD: ClawHammer és Barton processzorok

Nemrégiben láttak napvilágot az AMD cég 64bites ClawHammer processzorainak első tesztpéldányai. Mivel az új processzorok sorozatgyártását csak valamikor az év utolsó negyedében fogják megkezdeni, ezért a vezető alaplapgyártókhoz eljutatott példányok órajeleit a cég mesterségesen 800 MHz-re korlátozta ily módon próbálva meg mindenféle, a processzor végleges teljesítményével kapcsolatos találgatásnak elébe menni. Magatartásukat nagyban indokolja a próbagyártás során felmerült számtalan kezdeti nehézségük, melyek a 0,18 mikronos technológiáról a 0,13 mikronosra való átállásból fakadtak, s így, ha a jelenleg még nem tökéletes technológiával legyártott processzorokat már most azok végleges órajelein futtatnák, akkor az esetleges instabilitásért, vagy fellépő hibákért jogtalanul vádolnák a tényleges sorozatgyártás megkezdése előtt az AMD-t. A cég szóvivői ez alkalommal is a vállalat ama álláspontját hangoztatták, miszerint az AMD a Hammer architektúra további fejlesztése során sem a processzor órajelének növelésére, hanem sokkal inkább a végleges teljesítmény, illetve a processzor további optimalizálására törekszik. Kijelentéseik szerint a sorozatgyártott ClawHammer megjelenése idején, vetélytárs nélkül, ez lesz a leggyorsabb, személyi számítógépekben alkalmazott processzor.



Annak ellenére, hogy Desktop gépek terén az AMD munkássága az elmúlt időszakban több mint sikeresnek volt mondható, az IT piac mobil szegmensében továbbra is csak a nem túl előkelő második, illetve harmadik hely elérésére futotta. Ez irányú próbálkozásaikat nem adván fel, a cég jövőre vonatkozó tervei között továbbra is szerepel a piac e terén való érvényesülésük, melynek megvalósítása érdekében számos új, „mobil" termékkel fognak előállni, melyek képesek kiszolgálni a notebookok széles skáláját az ultrakompakttól egészen az asztali gépek teljesítményével rendelkező „full size" erőművekig. Jelen pillanatban már rendelkezésükre is állnak az Athlon processzoraiknak 0,13 mikronos gyártási technológiával készült, ám már 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező „Barton" kódnévre hallgató tesztpéldányai, melyek a nemrégiben megrendezésre került Computex kiállításon tártak a nyilvánosság elé. Állításuk szerint nemsokára megkezdik a kisebb feszültséggel és áramfelvétellel dolgozó a „Barton" maggal rendelkező processzoroknak a próbagyártását, melyek a mobil PC-k világában, a jövő év első negyedévében fognak megjelenni. Ekkor a hivatalos roadmap szerint azonban már kapható lesz a konkurens Intel 3 GHz-es Pentium 4 processzora, minekután az AMD-nek ismételten kemény dolga lesz bebizonyítania azt, hogy a tényleges teljesítménynek vajmi kevés köze van a processzor fizikai órajeléhez

Microstar: WLAN technológia

Az alig pár hete megrendezett Computex szakkiállítást használta fel a világ harmadik legnagyobb alaplapgyártó cége, a Microstar (MSI) legújabb termékeinek bemutatására. A tajvani cég az elkövetkező időszakban az AMD, illetve az Intel platform kiszolgálására egyaránt két-két új alaplappal kíván megjelenni a piacon, melyek az MSI minőségét tükrözően a legújabb technológiai innovációk felhasználásával készülnek: DDR333-as, illetve DDR400-as memóriatámogatás, AGP 3.0, USB 2.0, ATA-133, Serial ATA, FireWire, valamint 10/100Mbites integrált és opcionális Bluetooth hálózati csatlakozók. A bemutatót követő pár napban érkezett a cégtől az a bejelentés is, mely szerint az MSI a közeljövőben nem csak a két PC kapcsolatát kialakítani képes PC2PC Bluetooth, de akár egy teljes IEEE802.11b szabványú lokális hálózatba való csatlakozás lehetőségével is rendelkező PC2PC-WLAN megoldást is fog kínálni vásárlói számára. A közeljövőben megjelenő, opcionálisan rendelhető WLAN csomag a következő alaplapokkal lesz képes együttműködni: 845E Max2, 845G Max, KT3 Ultra2, KT4 Ultra, melyek sorát a további fejlesztéseknek révén újabb darabok fogják bővíteni.

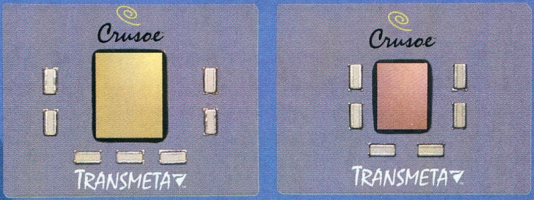
VIA TECHNOLOGIES: P4X333 ILLETVE KT400 LAPKAKÉSZLET

A Pentium 4 megszületését követően a felhasználók tábora a processzortesztek során elért gyenge teljesítménye miatt először erős szkepticizmussal fogadta az Intel új üdvöskéjét. Sokan illették az új processzort a „kiforratlan" jelzővel – amiben talán volt is némi igazság -, ám az iparág óriása a kezdeti hibákat felismerve hamar változtatott is ezeken. Ennek keretén belül először az esetlegesen fellépő stabilitási gondokat oldották meg, majd a későbbiekben inkább a nagyobb teljesítmény elérése végett változtattak az architektúrán is: áttértek a 0,13 mikronos gyártási technológiára, valamint alig egy hónappal ezelőtt az 533 MHz-es rendszerbuszra. A Pentium 4 platformot kiszolgáló megoldások között a kezdetektől fogva jelen volt a VIA Technologies, mely az Intel által előnyben részesített RDRAM-okkal és SDRAM-okkal szemben már a processzor megjelenésének idejében felismerte a DDR memóriák alkalmazásának előnyeit. Sajnos a VIA első kísérlete nem sikerült tökéletesre, így azt a P4X266 névre hallgató chipkészletet „A" utótagos testvére, majd alig pár hete az új P4X333-as lapkakészlet követte, melynek tulajdonságai nem csak a kor elvárásait teljesítik, de túl is mutatnak azon! Ennek megfelelően a P4X333 támogatja a Pentium 4 processzorok legújabb szériáinak 533 MHz-es rendszerbuszát, valamint ahogyan az nevéből is kiderül, a manapság egyre népszerűbb PC2700-as szabványú, DDR333-as memóriákat. Akárcsak a korábbi VIA fejlesztésekben, jelen esetben is egy V-Link fantázianévre hallgató busz köti össze a north, illetve south bridge-et egymással, melynek 133MHz-es órajele a quad pumped bus lehetőségeivel kiegészülve 533 MB/s-os adatátviteli sebességet tesz köztük lehetővé. A P4X333 north bridge esetében fontos megemlíteni azt, hogy ez a VIA első olyan terméke, mely már támogatja az AGP 3.0-ás szabványt, valamint e révén a közeljövőben megjelenő grafikus kártyák egész, új generációját. A VT8235 south bridge fő tulajdonságai közé az ATA-133-as merevlemezek, valamint az USB 2.0-ás szabványú eszközök kezelésének lehetősége tartozik, melyekből a rendszer egyidejűleg hatot tud vezérelni.

P4X333 DDR

A P4X333 megjelenését követően nem sokkal kaptuk a hírt, miszerint a VIA az előbb felsorolt tulajdonságok legtöbbjével szintén rendelkező, azonban ezeket a Socket A platform keretén belül megvalósító KT400 megjelenését a harmadik, de lehet, hogy az év negyedik negyedévéig is elhalasztja. Akárcsak az Intel esetében, az AMD Athlon processzora köré épülő lapkakészletnél is a nevéből eredő érték határozza meg az általa támogatott memória órajelét, mely jelen esetben 400 MHz-et jelent, s további tulajdonságai a VT8235-ös south bridge alkalmazása miatt megegyezik az Intel platformjával: AGP 3.0, USB 2.0, ATA-133. A VIA sajtószóvivői a cég döntését azzal indokolják, hogy az általuk bevezetni kívánt újdonságok kihasználására alkalmas eszközök legtöbbje legalább még hónapokig elérhetetlen lesz a számítástechnikai piacon. Ezzel ellentétben sokkal valószínűbbnek tűnik inkább az a feltevés, miszerint a cég az újdonságok tényleges megjelenésnek időpontjáig megpróbál a piacon levő, ám lassan kiöregedő KT266A, illetve KT333-as chipkészleteinek eladásaiból a lehető legtöbb bevételre szert tenni.

TRANSMETA: 256-BITES TM8000



Nemrégiben jutott el hozzánk a hír, miszerint a Crusoe processzorairól elhíresült Transmeta vállalat teljesen új processzorcsaládon dolgozik. A „TM8000"-es elnevezést viselő architektúrának elődeihez képest legfontosabb újdonsága a processzor 256 bites VLIW – very long instruction word - magja lesz. Mint az ismeretes, a Transmeta fejlesztette processzorok nem tartoznak az általunk használt x86-os processzorok családjába, s így a „Code Morphing" nevezetű eljárás révén emulálják az x86-os platformot. Ennek következtében a Transmeta processzorokra eddig kivétel nélkül jellemző volt lassúságuk, mely negatív tulajdonság mellett igen fontos pozitívummal is rendelkeztek: alacsony energiafogyasztásuk révén ideálissá váltak mobil eszközökben történő felhasználásra. A hírek szerint a Transmetának sikerült a processzor teljesítmény-felvételének közel 47 százalékos csökkentése mellett, az új 256 bites VLIW technológia révén az órajelenkénti műveleti képességek számát növelnie, minek következtében a TM8000-es az előző szériás TM5x00-as sorozathoz képest, annak teljesítményének duplájára, egyes esetekben pedig akár háromszorosának elérésére képes! Sajnos pont a fent említett TM5x00 sorozat esetében fellépett, a 0,13 mikronos gyártási technológiával kapcsolatos gondok következtében elhúzódó, többek által élesen kritizált kései megjelenés miatt a cég képviselői egyelőre semmilyen időpont megjelölésére nem voltak hajlandók a TM8000-rel kapcsolatban.

TRANSMETA™

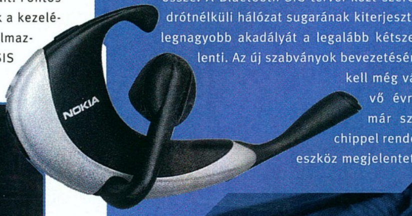
MADONION.COM: 3DMARK 2001 SE BUILD 330

Nagyjából két hete láttak napvilágot azok a feltevések, melyek szerint a manapság talán legelterjedtebbnek mondható „benchmark” programban, a 3DMark 2001-ben az Nvidia cég felsőkategóriás grafikus chipjei sokkal magasabb értékeket érnének el a tesztek során, mintsem hogy azt tényleges teljesítményük indokolná. Annak ellenére, hogy nem ez lenne az első eset, mikor is valamelyik neves hardware-gyártó a kedvezőbb megítélés céljából egy adott tesztprogramra optimalizálná drivereit, a 3DMark fejlesztői elismerték, hogy a hiba forrása ténylegesen a saját kódjukban van, melyet minél előbb igyekeznek is kijavítani. Sajnos azonban úgy tűnik, a programnak nem ez az egyetlen sarkalatos pontja, hiszen számtalanszor fordult elő vele kapcsolatban az, hogy a tesztelt gépek processzorait helytelenül ismerte fel, valamint legújabban, hogy a Microsoft DirectX API 9.0-ás Beta verziójának telepítését követően egyszerűen nem lehet elindítani.

A helyzet komolyságát felismerve a 3DMarkot fejlesztő MadOnion csapata egyhetes intenzív kódolás után előállt a program legújabb, 330-as builddel rendelkező verziójával, mely az idén februárban megjelent 3DMark 2001 Second Edition (build 300) javítása. A fejlesztők oldaláról letölthető patch, és a teljes program változásainak listája tartalmazza a fentebb említetteken kívül az AGP 3.0-ás szabvány, valamint az ezt kihasználó grafikus kártyák korrekt kezelését, valamint egyéb esetleges teljesítményhibák javításait. Fontos megemlíteni, hogy az új 3DMark verzió képes azoknak a kártyáknak a kezelésére is, melyek ugyan rendelkeznek pixel shaderrel, ám nem tartalmaznak vertex shadereket – ilyenek például a legújabb generációs SIS grafikus kártyák.

BLUETOOTH SIG: BLUETOOTH 1.2 ÉS 2.0 SZABVÁNYOK

Nem titkolt tény, hogy a Bluetooth fantázianév mögött az IT piac szinte összes vezető vállalatának érdekképviseleti csoportosulása húzódik meg, melyek négy évvel ezelőtt hívták életre a mobil eszközök rövidtávú, rádióhullámon történő csatlakoztatására alkalmas Bluetooth technológiát. Valószínűleg pont ennek a hatalmas ipari háttérnek köszönheti a szabvány az alig két éves megjelenését követő rohamos terjeszkedését, mely időszak során mondhatni teljesen új szintre sikerült kinőnie magát. Ennek elsődleges okai közé tartozik a Bluetooth egyszerű implementálhatósága, minek révén manapság digitális eszközök széles skálája rendelkezik az automatikusan konfigurálódó, rádióhullámú hálózatok gyors felépítésének lehetőségével. Sajnos a szabvány korlátjai is a rendszer lelkét képző rádióhullámú adatátvitelből adódnak, hiszen a szinkron módú átvitelben dolgozó hálózat két egység közötti távolsága alig haladja meg a tíz métert, sebessége pedig a mai 10, illetve 100 Mbit/s-os adatátvitelhez szokott felhasználók számára nevetségesnek tűnő 400 Kbit/s-os értéket. Pontosan e korlátok leküzdésének lehetősége-it megvitatandó gyűltek össze a Bluetooth Special Interest Group (SIG) tagjai – a 3Com, az Agere, az Ericsson, az IBM, az Intel, a Microsoft, a Motorola, a Nokia, valamint a Toshiba cégek képviselői – akik közül az Ericsson újonnan bejelentett fejlesztései vívták ki maguknak a legtöbb érdeklődést. E szerint a jövőben számíthatunk a Bluetooth 1.2-es illetve 2.0-ás szabványok megjelenésére, melyek elődjükkel ellentétben a gyorsabb adatátvitel következtében az előbbi esetében 2, 3, míg az utóbbiéban 4, 8, valamint 12 Mbit/s válik elérhetővé. A nagyobb sávszélességen kívül számos újdonság is szerepel a távlati tervek között: az 1.1-es verzióval ellentétben az adatátvitel már nem váltakozó hullámhosszon fog történni, valamint szakítani kívánnak az eddigi „master-slave” hierarchiával is – minekután a hálózat a láncban „master”-ként szereplő eszköz eltávolítását követően sem omlik össze. A Bluetooth SIG tervei közt szerepel még természetesen a drótnélküli hálózat sugarának kiterjesztése is, ám ennek jelenlegi legnagyobb akadályát a legalább kétszer akkora áramfelvétel jelenti. Az új szabványok bevezetésére előreláthatólag két évet kell még várnunk, ám az Ericsson jövő évre vonatkozó tervei közt már szerepel Bluetooth 2.0-ás chippel rendelkező telekommunikációs eszköz megjelentetése...

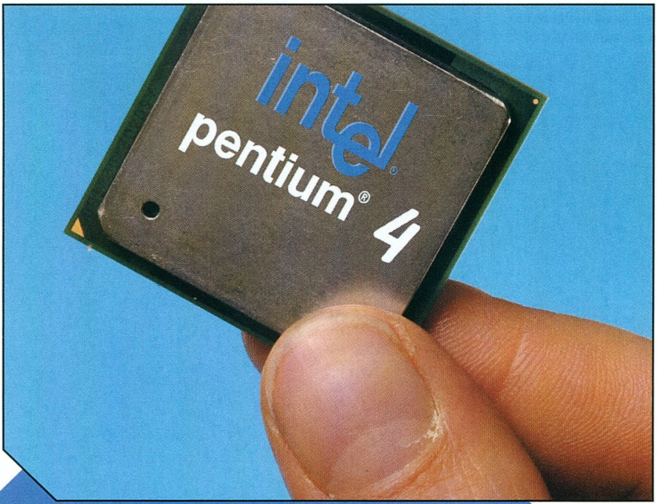


INTEL PENTIUM 4 533 MHZ FSB

Habár a Santa Clara-i illetőségű CPU gyártó óriás Pentium 4 processzora nem tekinthet vissza túl nagy múltra – hisz 2000 novemberében debütáltak az első Willamette magos 1,4 és 1,5 GHz-es családtagok –, máris jó pár változata ismeretes. A tény nem meglepő, hisz az Intel célja, hogy az alap architektúrával minél több piaci szegmenst lefedjen.

Ennek – illetve a 2001-ben erőre kapott AMD elleni harc – következményeképpen 2002 legelején debütált a Northwood magos Pentium 4, ezúttal már 512 KB másodlagos gyorstárral és fejlettebb gyártástechnológiával (0,13 mikronos csíkszélesség). Mivel az AMD továbbra is szorongatott, ezért említett év május 6-án a cég bejelentette, és egyidejűleg piacra is dobta 2,26; 2,4B és 2,53 GHz-es P4-eit (szigorúan Northwood magon, a 0,18 mikronos Willamette-256 csak 2,0 GHz-ig skálázódott), mégpedig alapban 533 MHz-es processzor oldali busszal az addig megszokott 400 MHz-es helyett. A 2,53 GHz-es Pentium 4 egyértelműen veri a legtöbb alkalmazásban a jelenlegi AMD desktop zászlóshajóját, az Athlon XP (Thoroughbred) 2200+-t. Hogy pedig len a Morgan magos Duronok se érezzék túl jól magukat, ezért szintén ez év május 16-án bejelentésre és piacra került a Willamette-128 magos Celeron 1,7 és három héttel később az 1,8 GHz (400 MHz-es FSB-szal). Ez utóbbiak ára kifejezetten versenyképes, ám teljesítményük sem mondható kimagaslónak. Igaz, hogy ezek alatt a procik alatt ott a P4 architektúra és a viszonylag komoly órajel, ám a mindössze 128 KB L2 cache visszafogja a teljesítményt.

Cikkem témája azonban nem a P4 magos Celeronok elemzése, hanem az 533 MHz buszos Pentium 4-ekről való mesélés, ezért visszatérek erre. Amint azt sokan közületek jól sejtik, az új buszsebesség új chipkészleteket is hozott magával, amelyek natívan támogatják az 533 MHz-et. Persze tuningolni eddig is lehetett, voltak hozzá jó alaplapalanyok. Május elején debütált az i850E, a Rambus megoldás, majd a hónap vége felé az i845E, az i845G és az i845GL. Ez utóbbi három mind DDR SDRAM memóriát fogad (hivatalosan max. DDR266-ost, ám az i845G szett nem hivatalosan, de már támogatja a DDR333-at is). Az i845E lényegében az i845B-t váltja le, míg az i845G az i845E-nek integrált grafikus maggal megtoldott változata. Az i845GL lényegében ugyanaz, mint az i845G, azzal a különbséggel, hogy nem támogat külső AGP 4X-es csatolót (magyarul az igen olcsó P4-es alaplapokon lehet majd találkozni vele). A felsorolt szettek memória kontroller hubjaihoz járul az új ICH4, amely többek között már USB 2.0 támogatással bír.



Habár az 533 MHz-es, azaz 133x4 szorzatú, négyszeresen pumpált buszos Pentium 4-ek ugyanazon az órajelen (ez könnyen összevethető egy Pentium 4 2,4 és egy Pentium 4 2,4B GHz CPU benchelésével) jobban teljesítenek, mint 400 MHz-en pumpált társaik, ám a növekmény nem eget rengető. Az Anandtech mérései alapján ez az érték átlagosan 6 százalék körüli, magyarán lényegesen elmarad az 533/400 osztásból adódó 33 százaléktól. Az ok a nem kiegyensúlyozott sávszélességben keresendő.

Amíg az eredeti i850 chipkészletben a memóriabusz elméleti maximális sávszélessége (3,2 GB/sec) összhangban volt a régi, 400 MHz-es processzorbusz sávszélességével (szintén 3,2 GB/sec), addig az 533 MHz-es busz esetében ez a sávszélesség már 4,26 GB/sec. Magyarán a processzor megnőtt sávszélességéhez nem járul megnőtt memóriabusz-sávszélesség, mivel az új i850 szett sem támogatja hivatalosan a PC1066 szabványú Rambus memóriát, ami válasz lenne a „kérdésre". A DDR memóriák pedig a közelébe sem jönnek a 4,26 GB/sec-os határnak. Mivel az Intel tervei szerint a jövőben hanyagolni fogja a Rambust, ezért várhatóan a következő generációs Pentium processzorig, a „Prescott"-ig várnunk kell, hogy az egyensúly helyreálljon. A mostani elképzelések szerint ugyanis a 667 MHz-es processzorbusszal mendegélő Prescott duál-channel DDR SDRAM architektúrát (valószínűleg 2x333 MHz) fog kapni maga alá.

Ami a Pentium 4 processzorok további kilátásait illeti, az Intel hangoztatja, hogy év végéig hivatalosan eléri a 3 GHz-et a Northwood maggal. Ez nem megvalósíthatatlan elképzelés, ám a 2,66 GHz-es P4-gyel feltehetően már az iskolakezdés környékén találkozhatunk. A 400 MHz-es processzor oldali busszal menő Pentium 4-ek még egy ideig biztosan velünk lesznek, és talán el is skálázódnak 2,8 GHz-ig (hisz rengeteg olyan alaplap van most kint a usereknél, amely hivatalosan nem támogatja az 533-as CPU-kat – márpedig sok közülük szintén szeretne majd a jövőben upgradeelni). Aztán pedig Prescott CPU, Springdale chipset és AMD Opteron.

tig

ideoeszközök
témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Perl eddig is létezett
Windows alá –
csakhogy ez az új
változat már igazi
scriptmotor.
VOGEL

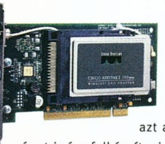
Vezeték nélküli szabványok,
BLUETOOTH

Szokásos havi technológiai ismertetőink sorát egy sokaknak újdonságnak tűnő szabvánnyal, a Bluetooth-szal folytatjuk, némi kitekintéssel az egyéb vezeték nélküli szabványokra.
Amellett hogy a név régóta a köztudatban él, csak mostanában jelennek meg nagyobb számban Bluetooth-kompatíbilis eszközök. Kétrészes sorozatunk aktuális epizódja remélhetőleg felkelti az érdeklődést a technológia iránt, következő számunkban pedig kézzelfogható eszközöket mutatunk be.

Megosztok a Guru olvasóival egy olyan dogmát, melyet csak az anyukák, feleségek és takarító nénik tudnak: a számítógép környéke a lakás legnagyobb porfogója. Ha parketta van a padlón, hatalmas koszcicák gyűlnek össze a sarokban, szőnyegpadló esetén pedig vastag szöszréteg terül el a gép mögött. Mindezek okozója pedig legnagyobb ellenségünk, a KÁBEL.
A kábel alattomos informatikai képződmény. Egyszer az a baj, hogy túl rövid, máskor pedig túl hosszú. A végén levő dugók sosem kompatibilisek, a monitorkábel apró tüskéi benyomódnak, amikor pedig ki akarjuk húzni a kábelt a számítógép hátuljából, akkor biztosra vehetjük, hogy be van csavarozva, a legtöbb esetben csavarral, jó erősen. Tehát a kábel alapvetően rendkívül szükségtelen dolog.
A Bluetooth kitalálóit NEM ez a gondolatmenet vezérelte .
Ha áttekintjük a számítógéppel kapcsolatban álló eszközöket, a paletta meglehetősen széles: nyomtató, monitor, billentyűzet, egér, modem, hálózat stb. Kétféle kábel való ezekhez: adatkábel és tápkábel (köznapi nevén kettőhúsz). A villanyáram levegőben való továbbítása egyelőre nem megoldható, bár képzeljük el Cirmi macskánkat, amint belegyalogol a levegőben terjedő kettőhúsz hatósugarába...

A csatlakoztatható eszközök sorában először a vezeték nélküli hálózati kapcsolat jelent meg. Ennek két oka van: egyrészt a friss technológiákat azonnal megvásárolni képes nagyvállalati szektor elsősorban a bárhol elérhető hálózati kapcsolat szabványára vágyott, másrészt ehhez az eszközhöz a hagyományos kivitelben is csak a hálózati adatkábel csatlakozott, adatot pedig kitűnően tudunk a levegőben továbbítani, főleg ha valami szabvány le is írja azt.
Az első ilyen formátumot végül is a notebookkal felszerelt kutatók fejlesztették ki, az IEEE pedig jól megszabványosította, és odaadta neki a következő sorszámot, amelyik a 802.11 volt (talán emlékszünk még rá, hogy a hagyományos Ethernet hálózaton a csomagok 802.2 és 802.3 szabvány szerint utazgattak). Az első alszabvány a „b" betűjelet kapta, a következő szám megjelenéséig kiderítem, hogy miért (ugyanis a következő az „a" betűjellel rendelkezik, ki érti ezeket a testületeket). Adtak persze neki idővel szebb nevet, Wi-Fi, ez a wireless fidelity rövidítése, szerintem kissé nagyképűen a jól bejáratott Hi-Fi szócskát akarták meglovagolni. Ettől függetlenül végre elindított egy nagyszerű folyamatot, melynek sok állomása lett, a Bluetooth egyik ezek közül.
De ne szaladjunk előre, hiszen mindenki ég a vágytól, hogy megismerje a 802.11b szabványt. A 2,4 GHz szabadon felhasználható sávjain utazva az adatcsomagok másodpercenként legfeljebb 11 Mbites sebességet érhetnek el, ez természetesen függ az adó és a vevő távolságától és „rálátásáról" is. A kapcsolathoz legalább két eszköz szükséges, egy access point, mely a hálózatra van fizikailag csatlakoztatva, és a számítógépbe épített adó-vevő kártya. Az access point tartja a kapcsolatot az adókörnyezetébe került kliensekkel, és továbbítja a hálózati kéréseket a fizikai hálózat felé. Az adóvevő kártya manapság hagyományos PCI kivitelben is kapható, hiszen ha belegondolunk, a nagy álló

	802.11b	802.11a	802.11g	Bluetooth
Frekvencia	2.4-2.4835 GHz	5.15-5.25GHz (40mW) 5.25-5.35GHz (200mW) 5.725-5.825 GHz (800mW)	2.4 GHz	2.45GHz (2.402-2.480 GHz)
Sávszélesség	11Mbps	54Mbps, 72Mbps (Turbo)	54Mbps	1Mbps
Működési távolság	Rövid: 30m(1W) Hosszú: 300m(1W)	Kisebb mint a 802.11b-nél		Class2: 10m (1mW) Class1: 100m (100mW)
Előnyök	Nagy távolságokra is megfelelő, az eszközök már kaphatóak	Nagyobb hálózat kapacitás Egyszerre több felhasználó használhatja	802.11b kompatibilitás	Kis méret,energiatakarékos, Adat/hang/video továbbítás, alacsony költségek
Hátrányok	Még drága Nagy energiaigényű	A frekvencia nem szabadon használható Még drága Nagy energiaigényű	Még nincs végleges szabvány	Korlátozott sávszélesség



számítógépeknek ritkán kell vezeték nélküli kapcsolat. Azonban ha hálózatunk szinte csak mobil gépekből áll, célszerűbb azt a néhány egy helyben álló gépet is így felkészíteni. A mobil gépekbe PCMCIA (néhol PC Card) szabványú kártya kerül, ennek külső kimenetén található az antenna. Jó ideig a hagyományos gépekbe is ilyen kártyákat raktak egy PCI foglalatú PCMCIA fogadó kártya segítségével.

Az access point automatikusan érzékeli, ha valamilyen Wi-Fi szabványú eszköz a körzetbe ér, kölcsönösen megállapodnak a legnagyobb adósebességen, és a kapcsolat már működik is. Ha az eszköz távolodik, a sebesség szintén automata módon csökken egészen addig, míg a kapcsolat elveszik. Ha közben egy másik access point hatósugarába érünk, az átveszi a vezérlést pontosan akkor, amikor közelebb leszünk hozzá, mint az előző access pointhoz.

Mindez a gyakorlatban is tökéletesen működik, rengeteg eszköz van forgalomban, már csak meg kell fizetni a vezeték nélküli szabadságot.

Egy dolog azonban szemet szúrhat az olvasóknak: az a fránya 11 Mbit. Mire elég az manapság? Főleg akkor, ha ehhez szinte tökéletes rálátás kell. Ezt a fejlesztő cégek is felismerték, és innentől kezdve se szeri-se száma az újabb 802.11-es szabványoknak. Az egyik legfrissebb, „a" jelű változathoz már kaphatók termékek szinte megfizethetetlen áron, ám sok cég csak most kezdi el az ehhez a szabványhoz illeszkedő eszközök gyártását. Az adatátviteli sebesség 54 és 72 Mbit/sec, ezt az 5 GHz-es tartományban történő sugárzással érik el, ám emiatt az adatkapcsolat csak kisebb távolságra megfelelően jó. A 802.11g szabvány szinte még el sem készült, ám a 2 GHz-es tartományban lesz képes az 54 Mbit/s-os adatátviteli sebességre. Emellett létezik még h, i és még ki tudja, milyen kiegészítés, az ember azt sem tudja, hogy vajon megéri-e bármelyikbe eszköz-szinten beruházni.

Felmerülhet a kérdés, hogy hol illeszkedik ide a Bluetooth? Hiszen így is annyi a szabvány, sebességből is lehet válogatni, és hacsak a Bluetooth nem dob hatalmasat a sebességen, nem lesz sok értelme váltani.

Nos, a sebességen nem dob, sőt, még a 802.11b szabványnál is lassabb, mindössze 1 Mbit/s-os adatátvitelre képes. A kedves olvasók most gondolom, lapoznának, mert kifutó technológiákról vagy jót, vagy semmit Nos, a Bluetooth esetében nem is a sebesség a lényeg. Hogy megértsük a gyártók céljait, vegyünk néhány könnyen elképzelhető szituációt. Például előfordulhat, hogy notebookunkkal bemegyünk egy szobába, ahol van egy színes nyomtató. Milyen jó is lenne, ha arra azonnal tudnánk nyomtatni! Vagy ha bármikor tudnánk szinkronizálni adatainkat mobiltelefonunkkal vagy kéziszámítógépünkkel, anélkül hogy azokat kivennénk a kabátzsebünkből!

A Bluetooth komplex megoldás, mely rövid hatótávolságon nyújt vezeték nélküli, szabványosított adatátviteli szolgáltatást. A 802.11-es szabványokkal ellentétben itt nem kifejezetten a hálózati kapcsolódáson van a hangsúly, hanem olyan vezeték nélküli szolgáltatáson, melyhez bármilyen kompatibilis eszköz kapcsolódhat.

A Bluetooth sokkal kisebb energiaigénnyel rendelkezik, mint a 802.11-es szabványok, ez alapvetően szükséges volt ahhoz, hogy kis akkumulátorról üzemelő eszközök is használhassák, hiszen a nagy teljesítmény hamar lemerítené azokat. A hatótávolsága 1 mW adóenergiával 10 méter, 100 mW adóenergiával 100 méter.

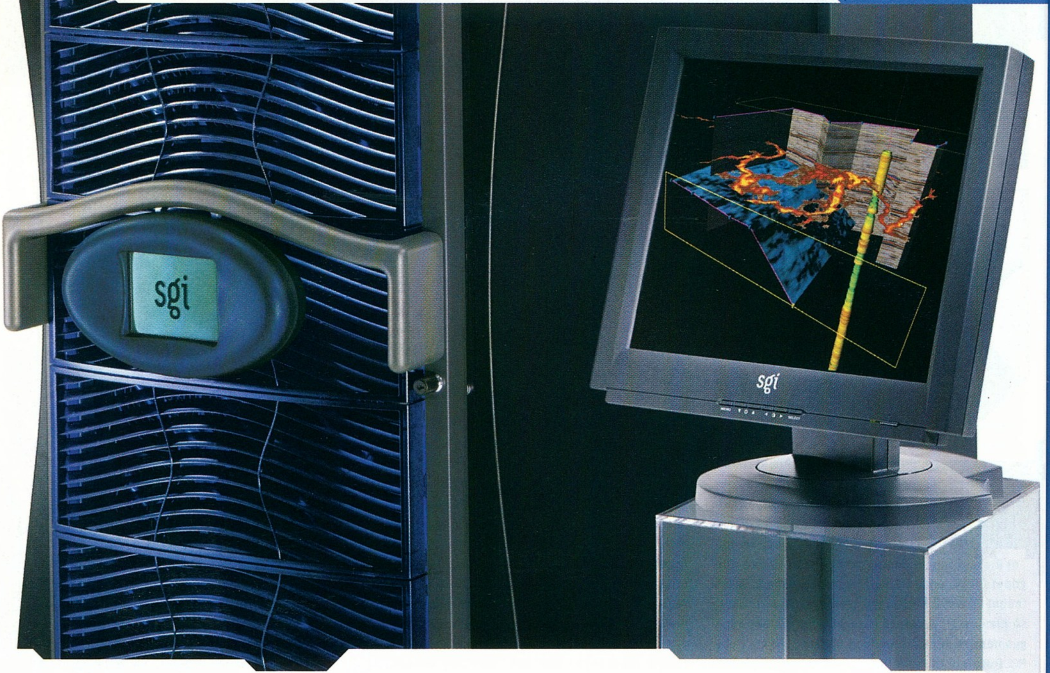
A Bluetooth nyílt szabvány, bármelyik gyártó gyárthat hozzá kompatibilis eszközöket. Lelke a Bluetooth chip, mely a kereslet növekedésével egyre olcsóbbá vált. Manapság a legújabb felső kategóriás mobiltelefonok már tartalmazzák a beépített Bluetooth-képességet, és a legfrissebb kéziszámítógépek is alkalmasak a kapcsolatra. Az otthoni felhasználásban akkor lehet áttörés, ha megjelennek az első Bluetooth kompatibilis alaplapok, nyomtatók, billentyűzetek, egerek. Erre sokat már nem kell várni, hiszen a sajtóanyagok és a kiállítások már a gyártás fázisában levő termékekről szólnak.

A Bluetooth eszközök pont-pont kapcsolatra képesek egymás között, 7 eszköz azonban úgynevezett piconetet alkothat, így közös hálózatban cserélheti ki az adatokat egymás között. Pár éven belül nem lesz képtelenség, hogy kézi számítógépünk, mobiltelefonunk és otthoni számítógépünk ugyanazokkal az adatokkal dolgozik, nem kell háromféle telefonkönyv, menedzserprogram és még ki tudja, milyen alkalmazás, melyek csak látszólag könnyítik meg az életünket. A legtöbb eszköz már nem igényel zsinórokat, ellenben megnő az újratölthető akkumulátorok piaca, hiszen a rádióhullámok vételéhez áramforrásra is szükség van ugyanúgy, ahogy a mostani vezeték nélküli egerek és billentyűzetek esetében.

Következő számunk rovatában tovább merülünk a Bluetooth képességeibe, és kipróbálunk néhány már kapható eszközt, köztük (remélhetőleg) az első PC2PC Bluetooth képességű alaplapot, az MSI termékét.

Flex
flex@webit.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN

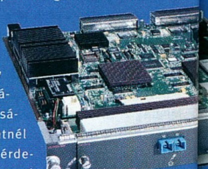


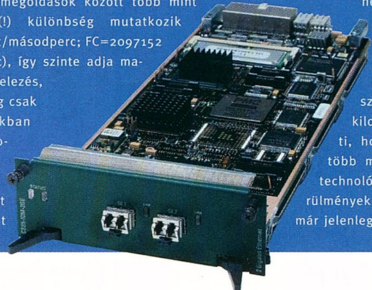
Bevezetés – Változások kora. Őszintén be kell, hogy valljam, újabban még inkább lenyűgöz a változás hihetetlen üteme. Nem mintha régebben érzéketlen lettem volna az életünk lassan minden területére behatoló innovációkra, de pl. az ezredfordulós őrület, s az annak kapcsán tapasztalható felfokozott várakozás („a tudomány és technika új korának küszöbén állunk" stb.) iránt csaknem teljesen immúnis maradtam. Aztán az egyik nap egészen különös dologra lettem figyelmes, amely végleg rádöbbentett arra, hogy a világ tényleg megváltozott. Hiszen mi mással lenne magyarázható, hogy kis hazánkban, amelynek aprócska gumimatraca csak heroikus erőfeszítések árán tud fennmaradni még a globalizáció oldalvizein is, SuSe Linux (!) reklámok vannak a Deák téri metróállomás padlóján?!

E havi idézetünk: *„Tizenöt évvel ezelőtt, amikor a Pixar (többek közt a Toy Story, a Bug's Life és a Monster's Inc. megalkotója) bemutatta akkoriban lélegzetelállítónak számító, komputergenerált rövidfilmjét, a „Luxo Jr."-t, a „fotorealisztikus" animáció minden egyes másodpercének renderelése egy Cray szuperkomputer 75 órányi munkáját igényelte. Napjainkban egy GeForce 3 chip hasonló minőségű renderelésre képes – valós időben..."*

Forrás: Pixar, Nvidia

Adatátvitel Bell Labs módra – 2,56 terabit/másodperc. Hozzám hasonlóan még valószínűleg számos veterán felhasználó emlékezetében élnek azok az idők, amikor még híre-hamva sem volt a nagysebességű adatátvitelt lehetővé tevő DSL technológiáknak (ld. „A szimmetria szépségei" – PC Guru 06/01), a különböző optikai (üvegszálas) eljárásokról nem is szólva. Ez utóbbi téren a legújabb fejlemények a 10 Gbit/másodperces sebességet is elérni képes, az elsősorban az amerikai Cisco által támogatott új generációs Gigabit Ethernet, ill. az elsősorban komplex háttértár hálózatok esetében használt Fibre Channel (FC) technológia 2 Gbit/másodperces inkarnációjának megjelenése voltak. Mint látható, az iparági újdonságnak számító, ill. az átlagfelhasználó által elérhető megoldások között több mint 5000-szeres (!) különbség mutatkozik (ADSL=384 kbit/másodperc; FC=2097152 kbit/másodperc), így szinte adja magát az a feltételezés, miszerint a még csak laboratóriumokban létező eljárásokat és a gyártók által már implementált megoldásokat összehasonlítva is legalább ekkora differenciát kapunk végeredményül.





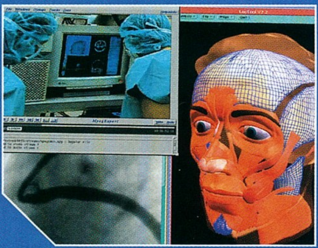
Sőt, még ennél is nagyobbat, ti. ahogy azt a telekommunikációs ipar egyik óriásának számító Lucentnél bejelentették, az érdekeltségi körükbe tartozó Bell Labs kutatói sikeresen demonstráltak egy 2,56 terabit/másodperces adatátviteli sebességre képes technológiát. Az egyébként is rekordmennyiségű szabadalmat jegyző fejlesztőműhely szakemberei ráadásul nem csupán néhány centiméteres, ill. méteres távolságokon érték el ilyen kiemelkedő eredményt: a kísérlethez használt optikai kábel hossza nem kevesebb, mint 2500 kilométer volt. Mindez azt jelenti, hogy a korábbi világcsúcsot több mint kétszeresen „alázó" új technológia nemcsak „üvegházi" körülmények között működőképes, hanem már jelenlegi állapotában is készen áll a

szélesebb körű felhasználásra. Talán ennél is érdekesebb azonban, hogy a Bell Labs kutatói nem a nulláról indulva fejlesztették ki az eljárást, hanem a már jó ideje létező, ún. Dense Wavelength Division Multiplexing hatékonyságát növelték meg drasztikusan. Hogy mit is jelent ez a gyakorlatban? Nos, egészen pontosan 64 olyan különböző színű fénysugár használatát egyazon üvegszálon belül, amelynek mindegyike 40 Gbitnyi információt hordoz, összességében így érve el a tiszteletet parancsoló 2,56 terabit/másodperces összesített adatátviteli sebességet. Csak miheztartás végett: ezzel a technológiával 2,5 millió dokumentumfájlt, közel 400 CD-t, vagy 100 MPEG-2 tömörítésű filmet lehetne letölteni minden egyes pillanatban – ezek után próbáljon valaki meggyőzni arról (megjegyzem, számos Internet-szolgáltató próbálkozik vele), hogy a belátható jövőben a DSL jelenti a széles körben elérhető adatátviteli eljárások evolúciójának végső állomását...

Akcióban a kiborgcsótány. A képen nemcsak a különleges „hátizsák", hanem az érzékelő csápokhoz rögzített csatlakozók is jól megfigyelhetők.

5 millió dolláros biomechanikus rovar – Támad a kiborgcsótány! Nem tudom, ki hogy van vele, de az organikus képződmények népszerűségi listáján az ízeltlábúak nálam meglehetősen alacsonyan helyezkednek el. Kivételt talán csak a kevéssé agresszív méhek, katicák, pillangók és szöcskék, no meg az emberi fogyasztásra is alkalmas variánsok (homár és társai) képeznek, és persze azok a biomechanikus bogarak (ld. „Ideges ízeltlábúak" – PC Guru 12/01), amelyek hála a Hasbro fejlesztőinek igazi barátaiktól eltérően végre engem kívánnak szórakoztatni, nem pedig velem szórakozni (csípés, harapás, halálra rémítés, egyebek). Azt azonban már nem igazán tudnám eldönteni, hogy hogyan is viszonyuljak a jelen írás tárgyául szolgáló, a természetest a mesterségessel ötvöző „jelenséghez".

Ezúttal ugyanis olyan átmeneti lényről, igazi kiborgról van szó, amely egy élő csótány „alapjaira" épül! Nem, nem vesztettem el a józan eszem: egy, a japán kormány által is támogatott project végeredménye ugyanis az az olyan elektronikus kiegészítőkkel felszerelt ízeltlábú lett, amely gazdái egyszerűbb parancsait is képes teljesíteni. A távol-keleti kutatók mindezt úgy érték el, hogy különleges, miniatűr hátizsákot építettek a kiválasztott csótány számára. Márpedig ez a kicsiny pakk sok minden más mellett olyan vevőberendezést is tartalmaz, amely alkalmas az irányítószemélyzettől érkező szignálok elektromos stimulációvá való alakítására ezáltal ösztökélve a kiválasztott rovart a megfelelő feladat elvégzésére. Ezek sora kimerül ugyan az előre- és hátramenetben, a teljes fordulatban ill. a jobbra- és balrafordulásban, de hát egy csótánytól ne is várjunk ennél sokkal többet.

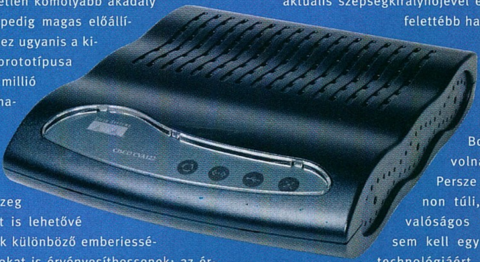


Mindez azonban már így is elegendő pl. olyan apró, távirányítású kiborgok kifejlesztéséhez, amelyek sikerrel hatolnak be hagyományos módszerekkel megközelíthetetlen csőrendszerekbe, miközben a rájuk szerelt érzékelők segítségével közvetlenül a „frontvonalból" ellenőrzik azok állapotát. Arról nem is szólva, hogy ezek a legkisebb anyaghézagokba is befurakodni képes szenzorcsótányok mekkora segítséget is jelentenének mondjuk egy túlélők utáni kutatásban egy leomlott épület romjai között. A kémkedés lehetőségét már meg sem említem...

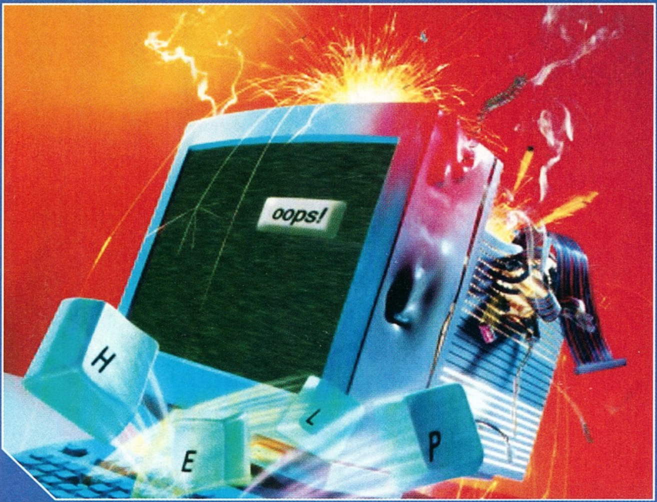
A gépesített ízeltlábúak tömeges elterjedése előtt mindössze egyetlen komolyabb akadály tornyosul, mégpedig magas előállítási költségük, ez ugyanis a kiborgcsótány prototípusa esetében az 5 millió dollárt is meghaladta.

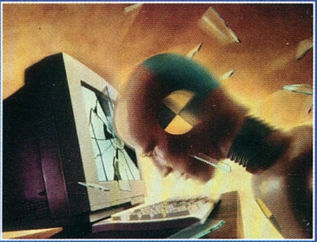
A kutatók rendelkezésére álló nem csekély keretösszeg szerencsére azt is lehetővé tette, hogy azok különböző emberiességi megfontolásokat is érvényesíthessenek: az érzékelő csápjain keresztül manipulált rovar a folyamat során állítólag semmilyen fájdalomnak nincs kitéve, ráadásul fajtársaival ellentétben az őt körülvevő humanoidok megbecsülését is bírja ezáltal nagyban javítva önnön túlélési esélyeit. Sőt, kis szerencsével csótányunk a tudomány- és technikatörténet legfényesebb lapjaira is beírhatja magát, ti. az itt alkalmazott technológia más alkalmazási területek irányába is megtalálhatja az utat, elég csak a mozgássérültek számára mostanság a legnagyobb esélyt felcsillantó komputeridegi összeköttetésekkel kapcsolatos kutatásokra gondolnunk. Egyszóval mostantól, ha lehet, még jobban nézzetek a lábatok elé, hátha egy óvatlan pillanatban éppen egy életbevágóan fontos küldetésen lévő 5 millió dolláros kiborgcsótány kerül az utatokba...

A modem, mint rizikófaktor – Árulkodó LED-ek. A filmekből jól tudjuk, hogy a kémeknek semmi sem drága. Ezzel a megállapítással kivételesen nem az útjukat kísérő aljas cselszövésekre és a patakzó tengervérre kívántam célozni, jóval inkább azokra az innovatív (és megfizethetetlen) felszerelési tárgyakra (élükön az ultradesignos röntgenszemüveggel, az aktuális ország aktuális szépségkirálynőjével és a tényleg felettébb hasznos nitroglicerines töltőtollal), amelyek nélkül még a nagy Bond sem lett volna az, ami. Persze a filmvásznon túli, nagyon is valóságos spionoknak sem kell egy kis csúcstechnológiáért a pezsgő szellemi életükről híres szibériai autonóm oblasztyok egyikébe kirándulniuk, az igények többségét házon belül is ki lehet elégíteni, ráadásul néha meglepően egyszerű módon.



Példának okáért: elgondolkoztatok már valaha azon, hogy fent említett személyek hogyan is nye-





rik ki a kívánt információt, mondjuk egy különösen erős védelemmel ellátott személyi számítógépből? A „Kardhalon" és egyéb autentikus műveken nevelkedett ifjúság most valószínűleg habozás nélkül rávágná, hogy természetesen fel kell bérelni a világ legjobb hackerét, aki aztán iszonyatos hardver- és szoftverarzenállal felfegyverkezve frontális támadást intéz a célrendszer ellen. Tény, hogy ez a módszer is célravezető lehet, ám költséges és általában kevéssé diszkrét, márpedig az igazi kémek nem így dolgoznak. Inkább üzembe helyeznek egy olyan berendezést, amely képes a komputer kijelzője által kibocsátott elektromagnetikus emisszió monitorozására, és annak alapján az eredeti kép reprodukálására. Ha több pénz áll rendelkezésére (vagy elővigyázatosabb célszeméllyel van dolguk) még erre sincs feltétlenül szükségük: egyes eszközök akár az emberi arc által visszatükrözött fényből is gond nélkül újraalkotják a forrásul szolgáló image-t. Persze a legegyszerűbb megoldás továbbra is az, hogy az illető - akárcsak az amerikai FBI nyomozói - baráti kapcsolatokat ápol a nagyobb hardver- és szoftvergyártókkal, akik bizonyos hasznos információkért cserébe nagyvonalúan szemet hunynak a felett, hogy emberünk apró-cseprő rezidens programocskákat integrál a termékükbe. Ezeknek nem feltétlenül muszáj komplex alkalmazásoknak lenniük, elegendő pl. egy olyan logfájl-szerű állományt kreáló, kisméretű applikáció, amely az egyes billentyűk leütését naplózza. A végeredmény pedig ugyebár összefüggő szövegeket nem, csak számkombinációkat tartalmazó fájl, amely nemcsak könnyedén titkosítható, hanem (a megfelelő kód birtokában) másodpercek alatt vissza is fejthető.

Ha pedig mindez nem járna sikerrel, még mindig ott vannak a megfélemlíthető Internet-szolgáltatók, akik miután emberünk a nemzetbiztonsági törvényre hivatkozott, általában szó nélkül tűrik, hogy installálja a „Hűsevő", „Bűvös Lámpás" stb. (ld. PC Guru 01/02) kémprogramok valamelyikét.

Ám még ezeknél is létezik egyszerűbb (de legalább ennyire hatékony) megoldás. Véletlenül pontosan ilyenre bukkant Joe Loughry, a Lockheed Martin Space Systems programozója, amint egyik üres percében modemjének pislákoló LED-jeit bámulta. A miniatűr fényorgiába belefeledkezett Joeban ekkor hirtelen az a kérdés fogalmazódott meg, miszerint nem volna-e lehetséges a LED-ek villódzása révén a modemen áthaladó adatfolyamot rekonstruálni. Az elképzelést tett követte, s ez bizony mindenben alátámasztotta Loughry hipotézisének helyességét. Ahogy azt a jó megfigyelő-késszégű szakember összefoglalta: „A LED-ek valójában ugyanúgy működnek, mint az optikai adattovábbítási eszközök, olyanok, mint egy üvegszálas optikai rendszer, amelyből azonban hiányzik az üvegszál."

A fentiek fényében már nem meglepő, hogy Loughry a maga egyszerű felszerelésével (amely mindössze egy távcsövet és néhány "filléres" optikai szenzort tartalmazott) is képes volt újraalkotni a megfigyelt modemen áthaladó adatfolyamot. Félelmetes? Nem kevésbé, mint ha belegondolunk abba, hogy végül is mi végre vannak az információforgalmat pontosan reprodukáló LED-ek a modemeken. Vajon miért nem egyenletes fénnyel égő, periodikusan vagy véletlenszerűen felvillanó jelzőlámpácskák kerültek ezekre az eszközökre? Reméljük, hogy a válasz megnyugtató, és nem a fenti sorok között rejlik...

"Web düh" – Csak finoman... Mint azt már megszokhattuk volt, az internetes szubkultúra időről időre kitermeli a maga új, sajátos kifejezéseit. Nos, a címben említett „web düh" (web rage) is ezek közé tartozik: amennyiben hinni lehet a beszámolóknak, ez a gyorsan népszerűvé vált, új terminus technicus valamikor ez év elején tűnt fel először a BBC News online változatában. A kifejezést egy olyan IT menedzserrel kapcsolatban használták először, aki az angol hírügynökség honlapjára is felkerült videó tanúsága szerint egy weboldalra történő sikertelen bejelentkezési kísérletei felett érzett frusztrációját notebookja széjjelverésével vezette le. A dolog persze nem előzmények nélkül való, emlékezzünk csak a valóságos internetes sztárrá előlépő kövér&kopasz amerikai dolgozóra, aki PC-je billentyűzetében vélte megtalálni az ideális segédeszközt desktopja megsemmisítéséhez.

A "web düh" témaköre a professzionális piackutatóként jegyzett Abbey National figyelmét is felkeltette, olyannyira, hogy komoly felmérést is elvégeztek az IT menedzserek agresszivitását feltérképezendő. A kérdőívek adatait elemezve arra az érdekes következtetésre jutottak, hogy a megkérdezettek 11 százaléka veszíti el rendszeresen (naponta legalább egyszer) higgadtságát a kellemetlen webes tapasztalatok hatására. Elszomorító módon hét százalék a billentyűzet és az egér ütlegelésétől sem riad vissza, további két százalék pedig ennél is tovább megy, és munkatársai fizikai megfenyítésével oldja a feszültséget... Egyszóval mindenkinek javaslom, hogy munka közben legalább egyik szemét tartsa az éppen az Interneten szörföző, idegileg labilisabb kollegáin, már csak az IT infrastruktúra és önnön testi épségét is megóvandó.

Sőt, ha jobban belegondolok, immár az Internet kávéházak sem tűnnek annyira biztonságos helynek, hiszen ki tudná pontosan megmondani, hogy mikor is robban ki egy jó kis brutális tömegverekedés az addig békésen üldögélő vendégek között az elharapódzó „web düh" hatására...

Joshua

Jelenszámunk hirdetői:

Acomp	Bii, 3
Balati Computers	99
CDABC	117
CD Galaxis	21
Hardverem'97	111
Herta	BIII
Kelly-Tech Kft	BIV
mycom	99, 111
Panasonic	118
Qwerty	111
VTCD	107
Win Computer	99

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Játék és DVD gép

Ház, Duron 1.1GHz, Mercury 735FSX, FDD, LG DVD, Geforce MX400 32MB, 256DDR, MX 40GB, Belinea 15", bill, egér

Bruttó 150.000,-

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

WINDOWS XP: ÉGETŐ GONDOK

XP a csúcson? Itt a PC Guru hasábjain is nagy örömmel számoltunk be a Windows XP tavalyi megjelenéséről és arról a szerencsés folyamatról, amely végül is elvezetett az eltérő fókuszú termékvonalak előnyeinek egyesítéséhez. Egyetlen rossz szavunk sem lehetett a közös kódra, amely egyrészt zavartalanul futtatta a régi játékokat és alkalmazásokat, másrészt pedig élen járt a hardvereszközök felismerésében és gondtalan telepítésében. Mindemellett a Home változattal az otthoni felhasználók is stabilabb és biztonságosabb operációs rendszerhez jutottak, így nem volt meglepő, hogy a Windows XP futótűzként terjedt a játékosok köreiben is. A kompatibilitásnak ugyan megvolt az az ára, hogy a korábbi programok olyan 5-10 százalékkal lassabban futottak rajta, mint a leggyorsabb Windowsnak számító Millenniumon, de ez a különbség a konfigurációk teljesítményének fokozatos növekedésével gyakorlatilag teljesen elhanyagolhatóvá vált. A helyzet már-már meglepően ideális: telepíts Windows XP-t! Vonzó külső, megfelelő sebesség (az új játékok kapcsán a ME előnye hamarosan semmivé foszlik, hiszen ezeket már XP-re optimalizálják, akárcsak az új hardvermeghajtókat), kiemelkedően jó eszköztámogatás, biztonság és stabilitás. Létezik azonban egy jelentős hiba a Windows XP-ben, amely alaposan beárnyékolja ezt a tökéletes játékplatform képet, és többek között például azt eredményezheti, hogy pár óra Quake-elés után kifolyik a szemünk, elhomályosul a látásunk, és jó eséllyel megfájdul a fejünk.

Játékok 60 Hz-en? Nevezetesen arról van szó, hogy ha játékokat futtatunk Windows XP alatt, akkor az operációs rendszer „elfelejti" a képfrissítésre vonatkozó korábbi beállításait és Open GL alatt 60, D3D alatt pedig 75 Hz-re kapcsol. Amint kilépünk mondjuk a Wolfeinsteinből, amely Open GL utasításokat használ, az XP visszaállítja az általunk rögzített értéket (display properties\advanced\monitor\screen refresh rate). Az erre vonatkozó információt kezdetben az eltérő meghajtó programok hibáinak véltük, de mint az hamarosan kiderült, ez a jelenség teljesen független a videokártya típusától és az éppen telepített meghajtó program verziószámától is.
A gyenge láncszem ezúttal az operációs rendszer, amely nem rest minden egyes Quake3 Aréna indításkor mondjuk az éppen aktuális 100 Hz-et következetesen 60 Hz-re csökkenteni. Ráadásul jó esélyünk van arra, hogy mindez hosszútávon se szúrjon szemet, hiszen ezeknél a játékoknál általában rögtön ráhangolódunk az akcióra, ha pedig mégis gyanút fognánk, akkor még mindig megtéveszthet a display properties kijelzése, amely szerint a monitor természetesen gond nélkül dolgozik 100 Hz-en. Marad tehát a monitorok beépített mérése, ami kíméletlenül szembesít majd az igazsággal. Természetesen ezek után, ha kicsit jobban odafigyelünk

> **QUAKER**
>
> Tudtátok, hogy a „kvéker" szigorú önmérsékletet követelő vallásos szekta, amely a XVII. században keletkezett Angliában?

> **CD FÁJLOK**
>
> A cikkben említett programok közül a PowerStripet és RefreshLockot megtalálhatjátok a CD-mellékletünkön az extrák könyvtár tartalmán belül.

> **WINDOWS GYOMLÁLÁS**
>
> Bár nem egyértelműen hibát javít, de a cikkben is említett programokhoz hasonlóan szintén segítségünkre lehet az XP-AntiSpy (v3.41, ebből magyar változat is létezik), amely képes arra, hogy kikapcsolja, eltávolítsa a Windows XP sokak által kifogásolt programelemeit, zavaró online kötődéseit. Ilyen például a hibajelentések küldése a Microsoft részére, vagy Microsoft Messenger eltávolítása, esetleg a hálózati sávszélességet tartalékoló szolgáltatás kiiktatása stb. Persze a módosítások javát az UI-ből is elvégezhetjük, de a XP-AntiSpy nagy előnye, hogy a használatával ezeket koncentráltan, egyetlen szoftverből tehetjük meg.

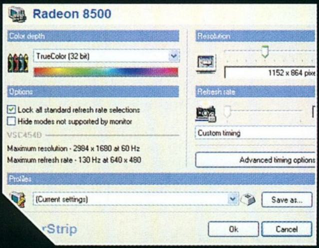
a részletekre, akkor már látni fogjuk, hogy például a Quake3 indítását követően a pillanatra felvillanó fehér képernyő mennyire vibrál ékesen bizonyítva az alacsony képfrissítési frekvenciát. Az, hogy mindez, hogyan is maradhatott benne a végleges kódban, számunkra rejtély, mindenesetre utólag kiderült, hogy ez a tulajdonság már a Windows 2000-ben is megkeserítette a játékosok életét. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy a hamarosan bemutatkozó Windows XP Service Pack tartalmazza-e az erre vonatkozó javításokat, de mindenesetre reméljük a legjobbakat. Addig is a nehézséget kénytelenek vagyunk magunk áthidalni, ezért most vegyük sorra, hogy (a lezúzáson kívül) erre milyen lehetőségeink adódnak.

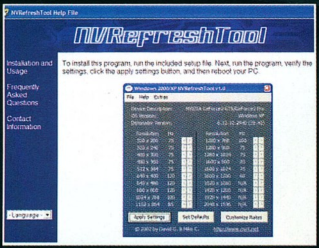
Itt a segítség. Ahogy arról az idejekorán fellőtt weboldalak beszámolnak, a képfrissítés rögzítésére számtalan program létezik. Mindenki a saját ízlésének megfelelő javításokat ajánlja, így elsőre úgy tűnik, hogy a bőséges választéknak hála a helyzet pillanatok alatt orvosolható. A tapasztalataink végül azt igazolták, hogy ez abban az esetben igaz, ha biztosra megyünk, ezért most az általunk kitaposott utat szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani (és utólag az összes kedves telefonálónknak is, akik felhívták a figyelmünket a hibára, ám akkor a megoldás még nem volt a birtokunkban).

Elsőként a 3.17-es PowerStrippel próbálkoztunk, amely kiválóan alkalmas a Plug and Play vagy a hivatalos monitormeghajtónk előre eltárolt képfrissítési értékeinek növelésére. Itt az elején érdemes leszögezni, hogy ezeknek a programoknak az írói (továbbá a PCG szerkesztői) nem tudják vállalni az állítgatásokból (tuningolásból) következő esetleges meghibásodásokat, ezért a módosításokat csak a saját felelősségünkre végezzük. Ugye az ideális módszer az, ha telepítjük a monitorunkhoz mellékelt .inf fájlt, amely tartalmazza a gyártó szerinti legmagasabb értékeket minden támogatott felbontás mellé. Gyakran megelégszünk azonban a Windows Plug and Play monitor beállításaival is (elkallódott a lemez, nem is láttuk soha, egyszerűen csak lusták vagyunk stb.), amelyek érthető módon nem feszegetik az elérhető maximális korlátokat. Ilyenkor érdemes például PowerStrippel kicsit tuningolni a beállításokon, és hála a program sokoldalúságának, egyben a videokártyánk mag- és memória-órajelét is megemelhetjük. Lehetőségünk van arra is, hogy lezárjuk a képfrissítésre vonatkozó beállításokat, ilyenkor elméletben a program megakadályozza, hogy az XP belekontárkodjon a játékindításokba. Az elméletben azért szerepelt, mert bár a PowerStripet a fent említett honlapok is ajánlják, nálunk a valóságban a módszer hatástalannak bizonyult. A teljesebb kitekintő érdekében Radeon 8500 és Nvidia GF4 MX kártyákkal is próbálkoztunk, de a hosszas állítgatás mindét esetben a 60 Hz-es vibrálás következetes fennmaradásához vezetett. Hasonlóan kudarcot vallott az ismert Rage3D Tweak szoftver is, amely ugyan a funkciók meglepő gazdagságát hozza, ám emellett demonstrálja a készítők ízléstelenségét (gondolunk itt a felhasználói felületre), továbbá azt is, hogy a beépített refresh rate fix, az operációs rendszerre semmiféle hatással nem bír. Eme két elkeserítő tapasztalatunk mellett nézzük meg, hogy valójában mely programokra számíthatunk érdemben. Egyszerű és jól használható a RefreshLock névre keresztelt szoftver, melynek jelenleg a márciusban kiadott, 1.48-as változata forog közkézen. Az egyetlen „hátránya", hogy a Windows XP által (vagyis az éppen beállított monitortípus képességeihez) megadott értékekkel dolgozik, azaz tuningolásra nem alkalmas. Biztonsági játékosoknak viszont tökéletes, így, ha nem vagyunk azok a kísérletezgető, kalandvágyó típusúak, akkor érdemes a hivatalos monitor .inf file-unk mellé ezt telepíteni, és nyugodtan élvezni a biztonságos határokon belül immár maradéktalanul megvalósuló lehetőségeinket.

Módosítja a registry beállításokat, ezért végre eljön a pillanat, amikor a segítségével búcsút inthetünk a 60 Hz-es FPS-eknek. Ennyi próbálkozás után ez számunkra is felemelő érzés volt. Amennyiben ezzel nem elégszünk meg, jöhet mondjuk a NVRefreshTool, amely alkalmas arra, hogy a videokártyánk meghajtója által támogatott felbontásokban a képfrissítést egészen 120 Hz-ig növeljük. Ezúttal viszont már nem árt az óvatosság, ezért csak érzéssel emelgessük az értékeket. (Ennek az egyik módja, ha tekintettel a Plug and Play beállításokra, ezeken csak egy szintet próbálunk emelni. Persze azért azt lehet sejteni, hogy egy közepes 15"-os monitor például aligha bírja majd 1600x1200-ban a 100 Hz-et. Amikor a monitor már nem tudja fogadni a jelet – erről a szétesett kép tanúskodik – gyorsan kapcsoljuk ki. Nagy valószínűséggel az újraindítást követően a helyzet visszatér az alapállapotba, többet tehát ne kísérletezzünk vele. A módszer monitortól függően esetleg meghibásodáshoz is vezethet, amely azért az orvosolni kívánt nehézségekhez képest azonnali anyagi veszteséget jelenthet.) A puritán szoftver kapcsán említésre méltó még az a tulajdonsága, hogy a beállítások jóváhagyását követően „legyilkolja" a kisebb képfrissítési értékeket, azaz az aktiválás után a display properties minden felbontás esetében csak a kiválasztott legmagasabb értéket tartalmazza majd. Míg a RefreshLock bármilyen videokártya kapcsán alkalmazható, addig az NVRefreshTool v1.0 kifejezetten az Nvidia tulajdonosok számára készült (igaz, működőképes volt a Radeon 8500-zal szerelt konfigurációnkon is).

Olaj a gépezetre. Röviden összefoglalva tehát a Windows XP ez irányú hiányossága mindenképpen zavaró, és a szemünk épségének megőrzése vagy a koncentráló képességünk javítása érdekében feltétlen javításra ajánlott. D3D alatt még csak meglennénk a 75 Hz-cel, de az Open GL 60 Hz-e kész katasztrófa, különös tekintettel arra, hogy a legnépszerűbb játékok egy része kifejezetten erre a 3D-s API-ra épül (Quake3, Team Arena, MOHAA, Wolfeinstein, vagy akár a Baldur's Gate 2 stb.). Remek megoldás mondjuk egy TFT monitor beszerzése, de valamivel költségkímélőbb, ha telepítjük például a RefreshLockot, és a segítségével állandósítjuk a monitorunk képfrissítésének ideális értékeit. Legalább egyből tudni fogjuk, hogy miért ment eddig olyan vacakul a Quake3. (Nálam ez tökéletesen működött. Chris csak annyit érzékelt az eseményekből, hogy a szokásos rail találatai helyett folyton szembejött vele egy rakéta. Szóval mindez olaj a gépezetre:).)





shoebaron
shoebaron@vogel.hu

NOKIA 3410:
IRÁNY A HÁLÓ!

Java ready. Az utolsó nálunk járt teszttelefon kapcsán megszoktuk a színes, nagyfelbontású kijelzőt, a többszólamú hangokat és egyáltalán a Samsung T100-as alkalmas volt arra, hogy a segítségével végre szembesüljünk a mobil készülékek fejlődésének jelentős előrelépéseivel. Ehhez képest a Nokia 3xxx sorozatának legújabb tagja, amelyköztudottan az alsó kategória versenyzőjének számít, kevés látványos előrelépéssel kecsegtetett. Azonban, ahogy belerázódtunk a használatába, és szép lassan feltárultak előttünk a képességei, olyan lelkesedés vett rajtunk erőt, amely vetekedett a fent említett, korábbi tapasztalatainkkal. Ez pedig a Java támogatásnak volt köszönhető, ami a mobilpiac számtalan kétes értékű szolgáltatása mellett végre igazi figyelemreméltó újdonságnak számít.

A 3410-es méretét, súlyát és főbb stílusjegyeit tekintve akár a 3330-assal is összetéveszthető lehetne, ám ez a módosított kezelő felületnek és a designban némileg átdolgozott felső részének köszönhetően mégsem következhet be. Mondhatni, a megjelenésében nincs semmi különleges, a gombjai annak ellenére is jól használhatók, hogy a játékok kezelhetőségének érdekében hármasával csoportosítva lettek. A formavilág sem borult fel az újfajta műanyag-kiemeléssel, sőt ez a változtatás kifejezetten előnyösnek tekinthető. A telefon mintha mára már kissé túlontúl is méretes lenne, kíváncsian várjuk, hogy a Nokia mikor cseréli majd le az egyébként borzasztóan közkedvelt széria külső jegyeit, eddigi méreteit. Hasonlóan a külső látványhoz, a telefon szoftvere sem tartalmaz gyökeres változtatásokat. Viszont ebben a régóta megszokott rendszerben újdonság a Letöltés és az Alkalmazások menüpont, amelyek jól érzékeltetik a készülék internetes kötődéseit. Az első menüpont egyből elrepít bennünket a Club Nokia magyar nyelvű oldalaira, ahonnan képeket, csengőhangokat és játékokat tölthetünk le. Sajnos azt már megszokhattuk, hogy a mobilszolgáltatók és az erre szakosodott cégek az ilyen jellegű tartalmat borsos áron mérik, ezért esetleg megörülhetünk annak, hogy a klubban beetetésül – a regisztrációt követően – 10 credit pontot ajándékba kapunk. Ebből vásárolhatunk legalább két garfieldos operátor logót, egy II. részes képüzenetet (tetszés szerint Yodával, Anakinnel vagy Padmével a főszerepben), és esetleg még egy Jennifer Lopez valamelyik slágerét feldolgozó csengőhangot is! Egyébként ez nem vicc, némi vacakolás után, ami az elérés lassúságából és a kijelző méreteiből adódik, kicsit személyesebbé tehetjük a telefonunkat, és máris nagyobb kedvvel folytathatjuk a mindennapos használatát. Ráadásul itt az összes beépített játékoz (Link5, Snakell, Space Impact, Bumper, Bantumi) további szinteket tölthetünk le, és ez a lehetőség még csak a credit pontjainkat sem csökkenti. Az igazi nagy durranást viszont az Alkalmazások menüpont rejti, amely összefogja a Java-támogatás előnyeit, és a site-okat, ahonnan elérhetjük a hálóról letöltött midleteinket. Ezek között válogathatunk például a midlet.org/wap oldalon, ahol a 3410 külön kategóriát kapott, bár ez egyelőre mindössze csak két játékot és egy segédprogra-

WAP A TESZT ALATT

Eddig egyedülálló módon láttuk hasznát a WAP böngészőnknek, amikor is a segítségével az egyik bányató mindenféle civilizációs elérhetőséget nélkülöző partjáról megtudtuk a futball VB másnapi menetrendjét. A pozitív élményhez tartozik, hogy nagyon nem kellett keresgetnünk (ellenkező esetben egyszerűbb lett volna bárkit felcsörögni), hiszen a PannonWAP minderről a nyitólapon beszámolt. Itt bukkantunk rá a Panagotchi virtuális állatkára is, aki még arra is képes, hogy a felmerülő kérdéseinkre valóságos társként válaszoljon. Ilyen hasznos módon:
Milyen időjárás lesz holnap? – shoebaron.
Hallgasd meg az időjárás jelentést! – Panagotchi.
Mi az a PC Guru? – shoebaron.
Nem fogalmaznál pontosabban? – Panagotchi.
Na, ezzel mondanom sem kell, hogy egy életre elvágta magát nálunk, szóval ezután no kaja, no játék, még lementettük a kedélyállapotát vizuálisan is bemutató mosolygó Bee kutyust (ez azóta is jól szolgál háttérképként), majd végleg magára hagytuk. Másnap „küldött” egy üzenetet, hogy most már nagyon rosszul érzi magát, meg fog halni.

JAVA KÉPES MOBILOK

Siemens SL45i

A nagysikerű SL45 Java technológiával kiegészített változata. Az új készülék természetesen továbbra is képes az MP3-ak lejátszására, illetve akár 5 órányi telefonbeszélgetést vagy interjút is rögzíthetünk vele. A GPRS-támogatás a megfelelő sebességet, a 32 MB-os MultiMediaCard pedig az alkalmazások nagyméretű tárolókapacitását biztosítja. Egyelőre a hazai kínálatban még nem fedeztük fel.

Nokia 6310i

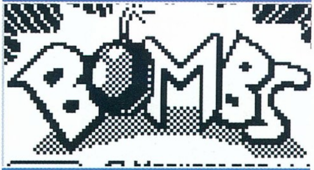
A 3410-es mellett már a 6310i is elérhető a hazai szolgáltatók kínálatából. A GPSR-en keresztüli WAP gyorsítja az internet-alapú információk elérésének sebességét. További jellemzői a HSCSD adatátviteli technológia, a vezeték nélküli kommunikáció (Bluetooth) és a Java alapú alkalmazások támogatása. Mindezt megközelítőleg bruttó 120 ezer, 2 éves előfizetéssel pedig, bruttó 75 ezer forintért.

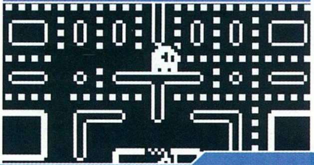
Sony Ericsson Z700

A harmadik negyedévben várható a Z700-as, amelynek a fejlesztése során a Sony Ericsson kifejezetten a mobil játékok előtérbe helyezésére összpontosított. A készülékben két előre letöltött Java alapú játék, a Men in Black és a Charlie angyalai szolgálnak majd a tulajdonosaik örömére. Mindez színes kijelző, többszólamú hangok, GPRS és Bluetooth támogatás mellett. Szóval ilyen noname, gyökerek nélküli, senkit nem érdeklő mobilról van szó:).

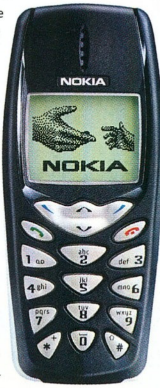
BUKÁS A WAP?

A Java támogatásnak hála új lendületet kaphat az Európa szerte gyengén szereplő WAP szolgáltatás. Ma már tudjuk, hogy az életünk lehetőségeként beharangozott mobil internet valójában mennyit is ér, hiszen a statisztikák alapján a .wml oldalak népszerűsége eddig minden várakozást alulmúlt. Persze nem az alapelgondolással van baj, hiszen az minden felhasználó számára ideális, azonban a szegényes tartalom, a gyakorlatban megvalósuló sebesség és a mobileszközök mostoha adottságai együttesen már olyan csapást jelentenek, amilyent még a technológiai haladás iránt elkötelezett előfizetők sem képesek tolerálni. Nyilvánvaló, hogy a bevételek növelésének érdekében a mobilipárág meghatározó szereplői az említett feltételek javításán, fejlesztésén fáradoznak. Kiépülőben vannak a Harmadik Generációs mobilhálózatok, így a sebesség kérdése, még ha óriási költségek árán is, de pár év alatt megoldódik. Addig is azonban, amíg eljön a videotelefonok és a valós idejű videoanyagok lejátszásának és továbbításának kora, meg kellett találni a jelen lehetőségeire épülő (2,5 G) és a mobil internet iránti érdeklődést fokozó eszközöket. Kicsit a felhasználók oldaláról szemlélve az eseményeket, be kellett dobni valamit a köztudatba, ami feledteti mindenkivel az első WAP-os élményeit, amelyek garantáltan vetekedtek bármely dögunalmas élményével az élete során. Leszámítva talán azt a kivételt, hogy ezért még jókora összegeket is fizethettünk, így nem csoda, hogy gyorsan le is szoktunk a mobil internetről, bármennyire is vonzó életstílust próbált közvetíteni. Elérkezett azonban az idő a pénztárcánk elleni újabb összeesküvésre, amely ezúttal már sokkal átgondoltabbnak, vonzóbbnak és legfőképpen használhatóbbnak tűnik. Üdvözöljük tehát a Java támogatást:).





mot takar. Na de milyen játékokat! Mind a kettő egy-egy C-64-es sikerprogram feldolgozása: a Caveman a Boulder Dash-é, a Goldminer pedig a Load Runneré. Bár ezek csak demók, mégis kiválóan elszórakoztunk velük, és egyben jelezték azt is, hogy milyen hosszú távú lehetőségek rejlenek a Java-támogatásban, illetve abban, ha a telefonunkat tetszőleges programokkal tölthetjük fel. Amennyiben eltekintettünk a kifejezetten Nokia 3410 kompatibilis alkalmazásoktól, akkor az általános kategóriában viszont ennél jóval bőségesebb kínálatra leltünk. Ezek egy része gond nélkül futott a készüléken, de sajnos például a verekedős játékok és Doom mobil eszközre írt változata nem indult el. Ugyan a J2ME egységes szabvány, de a fejlesztőknek tekintettel kell lenniük a céleszköz kijelzőjének méretére, a kezelőfelületének gombjaira stb., így a kompatibilitás az egyes mobil eszközök között érthetően csökken. A játékok mellett említésre méltók a segédprogramok, mint a különböző mértékegység-, vagy valutakonverterek, de találtunk például olyan szoftvert is, amely a londoni metróban képes utazási tervet készíteni. Ezek után felmerül a kérdés, hogy minderre a fiatalabb korosztály vajon vevő lesz-e? Maga a letöltés viszonylag gyors, köszönhetően annak, hogy a programok általában 10-30 kbyte közötti helyet foglalnak. A Nokia 3410 180 kbyte-os beépített memóriával rendelkezik, amelyen azért bőségesen elfér az a pár szoftver, amelyet éppen megkedveltünk. A WAP-os keresgetés nem éppen leányálom, sőt kifejezetten lassú, de ha pontosan tudjuk az úti célunkat, akkor még a jelenlegi sebesség mellett is elviselhető. Sajnos a Club Nokia egyelőre nem tartalmaz Java programokat, így mi is csak a közkedveltnek számító és fentebb már említett http://midlet.org/wap oldalt tudjuk ajánlani. A saját tapasztalataink azt mutatják, hogy a Java „bevetése” mindenképpen jó ötletnek bizonyult, hiszen képes volt arra, hogy rávegyen minket az egyébként már jó ideje félre rakott mobil internetképességek kihasználására. Hosszú idő után nekem például ez volt az első WAP keresővel ellátott telefonom, amelyikben a keresőt igen gyakran használtam is. Ugye itt nem arról van szó, hogy baromi lassan szörfölgetnénk az ehhez szükséges vizuális megjelenítést szinte teljesen nélkülöző készüléken, hanem arról, hogy megkeresünk egy programot, letöltjük, és utána offline futtatjuk. Persze arról még nem tudunk nyilatkozni, hogy mi lesz akkor, ha elmúlik a varázs, de remélhetőleg az érdeklődést folyamatosan fenntartják majd, az időközben nagy számban megjelenő programok.

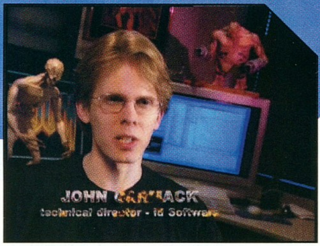


Kicsit elszakadva a Java támogatástól említésre méltók még a 3410 kapcsán az animált képernyővédők. Ezek nagyban hasonlítanak a Windowsokban a mai napig megtalálható 3D Textre, azaz alkalmasak arra, hogy tetszőleges szöveget forgassanak térben. Ez már a Windows 95-ben is számtalan poénra adott okot, így ha rövid időre megszerezzük valakinek a 3410-esét, akkor a hagyományok ezúttal is folytatódhatnak. Összesen négyféle variációs lehetőségünk akad, melyek a szöveg eltérő „táncoltatásában” különböznek, és elmondható róluk, hogy mind látványos megvalósítást eredményeznek.

3510, 3410? Természetesen e tulajdonságok mellett a 3410 szoftvere az összes jól ismert funkciót tartalmazza, illetve ezeken felül még a ritmikus háttérvilágítást is támogatja, ami beérkező hívásokkor a rezgő motorral kiegészítve zenélő, villogó és vibráló mobilt eredményez (vidám kis látvány:)). Nem teljesen értjük viszont, hogy a Nokia miért szánt két készüléket erre a szegmensre, hiszen így a leendő tulajdonosoknak akaratlanul is dönteniük kell, hogy a Java (3410), vagy az MMS és a többszólamú hangok támogatása mellett (3510) teszik le a voksukat. A 3410 kapcsán fájó hiányosság a többszólamú hangok mellőzése, hiszen, ha valamire igény lehet a fiatalabb felhasználók részéről, akkor az pontosan ez. MMS nélkül egyelőre megvagyunk; ha már választanunk kellene, akkor részünkről inkább a Java alkalmazások telepítésének lehetősége, mint a szöveges üzenetek multimédiás formája. Összességében a 3410-es a szokásos Nokia minőséget hozza a néptelefon kategóriában, óvatos külső változtatással és erős mobil internettámogatással. Az utóbbit nem bánjuk, hiszen új lendületet visz az eddig vérszegény WAP-os lehetőségekbe, az előbbinek pedig az a nagy érdeme, hogy továbbra is jól a bevált kezelő felületet tartalmazza.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

DOOM III: ENGINE TECHNOLÓGIA



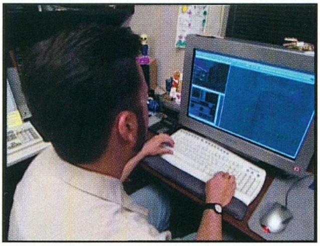
Doom3 – Az új engine-etalon. Az idei Electronics Entertainment Expo első számú látványosságát illetően megoszlanak a vélemények. Sok szakmai elemző szerint a Nintendo új Gamecube-os fejlesztései voltak a show legjobb játékai, másokat a Sims Online fogott meg, és persze voltak, akikre az éppen aktuális Lara-modell gyakorolta a legnagyobb hatást. A kérdést azonban ismét csak a kiállítás látogatói döntötték el, a legnagyobb érdeklődés ugyanis az Activision standját, azon belül is a Doom3 bemutatót kísérte. A kiadó stábja végül kénytelen volt sorszámokat osztani az érdeklődőknek a sorban álláshoz – azaz már ahhoz is előzetesen egyeztetni kellett, hogy valaki egy adott időpontban beállhasson a sor végére. A 11 perces bemutatóról Sasa és Mocsy beszámolóját megtalálhatjátok az E3-as hírek között, azonban mostanra már elegendő információ látott napvilágot az engine-ről is ahhoz, hogy részletesebben foglalkozhassunk vele.

Célkitűzések. Az id Software vezető programozóját, John Carmacket aligha kell bárkinek is bemutatnunk, és munkássága is hasonló ismertségnek örvend.

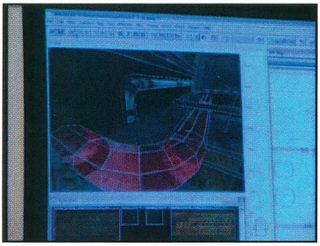
A Quake3 kiadása után, 1999 novemberében kezdett el Carmack ismét kutatással foglalkozni egy új 3D-s engine kifejlesztése érdekében. A viszonylag rövid fejlesztési idők miatt előző három játékuk esetében nem állt módjában minden alkalommal újból az alapoktól elindulni, és bár a kód nagy részét teljesen újraírta, az engine működési elve lényegében változatlan maradt. Kezdetben azonban mégis a Quake3-ra támaszkodott, és csak a grafikával foglalkozó részt cserélte le, így sokkal könnyebb dolga volt az első lépések megtételekor (ezalatt az id csapata dolgozhatott a Team Arenán). Ez tette lehetővé azt is, hogy Carmack kapásból több, különféle megközelítésre épülő teszt-engine megírásával foglalkozhasson, és így a gyakorlatban legjobban működő technológiát választhassa. A kutatás másik fontos területe az emberi látás volt, ennek jellegzetességeit kiismerve lehetett meghatározni az új engine-nel kapcsolatos legfontosabb elvárásokat és irányelveket.

STENCIL BUFFER

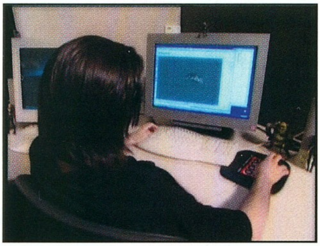
A TNT2 óta a legtöbb videokártya támogat 32 és 24 bites Z-buffert is (kivéve a Voodoo3-at). Utóbbi esetben a felszabaduló pixelenkénti 8 bitet a stencil buffer foglalja el, amelybe a 3D-s alkalmazások tetszés szerinti információkat menthetnek el. Az egyik lehetséges alkalmazás a vetett árnyékok megjelenítéséhez használja ezt a lehetőséget, mint például a Doom3, a hamarosan megjelenő Star Wars Galaxies, vagy a tavalyi Blade is.



Az első célkitűzés a megvilágítási rendszer egységesítése volt. Mostanáig két fő eljárás állt rendelkezésre a 3D-s engine-ekben: a vertexalapú árnyalás lehetővé tette a fényviszonyok változásának követését, viszont csak részletesebb modelleken mutatott jól. Így általában csak a játékokban szereplő karaktereken, szörnyeken és NPC-ken használták, valamint a mozdítható tárgyakon, járműveken. A másik megoldást a lightmapek jelentették: egy második textúra minden egyes felülethez, amely a megvilágítottságot tartalmazza. Ezzel a módszerrel a vetett árnyékokat is meg lehetett jeleníteni, ugyanakkor a textúrákat valós időben frissíteni szinte lehetetlen feladat volt, hiszen ennek számítási igénye a jelenet komplexitásával arányosan növekszik. A legtöbb engine (így a Quake3 is) tehát valamilyen hibrid megoldást használ: a pályák fényellátottságát lightmapekkel oldják meg, a karakterek és a tárgyak pedig vertex alapú megvilágítást kapnak. A dinamikus fényforrások (reflektorok) és a karakterek vetett árnyékainak megjelenítéséhez viszont különféle trükkökre (pl. projektált textúrák) kell hagyatkozni, ami csúnyán lerontja a látvány egységességét.



A második gond összefüggött a lightmapek használatával, ezek leszámoltatása, valamint az engine sebességét jelentősen megnövelő láthatóság-információk eltárolása ugyanis jelentős feldolgozási idővel járt. A Quake3 egyes pályái 30-60 percnyi előkészítést is igényeltek az id 16 processzoros SGI szerverén – egyszerű PC-ken ez az idő napokban volt mérhető, ráadásul a folyamatosan gyorsuló 3D-s kártyák egyre összetettebb pályák megjelenítését tették lehetővé.



Carmack végül olyan megoldást dolgozott ki, amellyel egyszerre oldhatta meg mindkét kérdést. A Doom3 engine legfontosabb újítása tehát az, hogy a megvilágítás szempontjából minden felület egyenrangú – a pálya minden eleme, az összes tárgy és karakter ugyanazokat az eljárásokat használja. Emellett az egész játéktér teljesen dinamikus, bármikor elmozdítható akár egy komplett fal vagy szoba is.

Fények és árnyékok. A fényviszonyok megjelenítéséhez a Doom3 stenciles shadow volume-okat használ. Egy-egy ilyen idom lényegében az adott fényforrás árnyékában lévő terek összességét jelenti; nagyon egyszerű példával élve egy sík négyszög shadow volume-ja csonka gú-

PER-VERTEX ÉS PER-PIXEL ÁRNYALÁS

A két eljárás között a legfontosabb különbség a megvilágításhoz szükséges egyik információ, a felületre merőleges, úgynevezett normálvektor kezelése. Vertexárnyaláskor a videokártya csak a tárgyak alkotópontjainál határozza meg ezt a vektort, és utána az egyes poligonok felületén található pixelek renderelésekor sima interpolációval számítja ki a megvilágítottságot (ezt a folyamatot gyorsítja a hardveres T&L „Lighting" része). A pixelenkénti árnyalás esetében viszont egy textúrából, a normal mapből olvassa ki ezt a vektort; ebben az esetben a szükséges számítások elvégzéséhez a pixel shadert használja. Ez az eljárás tehát számításigényesebb, továbbá minden tárgyhoz szükség van további egy textúrára – viszont sokkal szebb eredményt ad.

A normal mapben eltárolt vektorok származhatnak magáról a low-poly modellről, ekkor azonban az eredmény nem sokban tér el a vertexárnyalással elérhetőtől. A normálvektorok irányát azonban kedvünkre módosíthatjuk, így bonyolultabb, egyenetlenebb felület illúzióját kelthetjük – ezt nevezik bump mappingnek.

POLYBUMP PLUGIN

A GF3-ra kihegyezett engine-jével elhíresült Crytek mostanság már a Far Cry című játékán dolgozik, melybe beépítettek egy, a Doom3-éhoz hasonló bump mapping eljárást. A modellek előállítására szolgáló utilityjüket Polybump néven hamarosan kiadják 3dsmax pluginként is, bár a hírek szerint az animációs program nyár végén megjelenő új verziója már tartalmazni fog egy hasonló eszközt... Mindenesetre vállalkozó kedvű 3d-s modellezőknek érdemes lehet majd letölteni az ingyenes próbaverziót. **www.crytek.com/polybump**

la lesz. Ezeket az idomokat az engine valós időben képes létrehozni a jelenetben található tárgyakból, így a megvilágítás és az árnyékok teljesen valósághűek, és szabadon változhatnak. A shadow volume-ok generálása azonban már elméletben sem egyszerű feladat.

Első lépésben a fényforrás szemszögéből nézve azonosítani kell az árnyékvető tárgyakat, és meg kell keresni azoknak a körvonalait. Ezeket a sziluetteket a térben a fényforrástól eltolva jönnek létre a shadow volume-ok. A gyors és megbízhatóan működő algoritmus kidolgozását tovább nehezítik olyan korlátozások, hogy például ez az idom nem nyúlhat a végtelenségbe; bár szerencsére minden fényforrás hatása elenyészik egy bizonyos távolságon túl. Az eljárás másik fontos jellemzője pedig az, hogy a tárgyak poligonszámával arányos a sebessége – tehát az elviselhető fps-hez igen szűkmarkúan kell adagolni a poligonokat, és nincs lehetőség sem a Truform, sem a displacement mapping használatára. További hátrányt jelent az, hogy az árnyékok szélei mindig pengeélesek, ami egyáltalán nem valósághű. A lágy szélű árnyékokhoz tárgyanként 6-8 shadow volume-ot kellene számoltatni, és ehhez bizony a mai videokártyák teljesítménye túlságosan kevés – bizony, van olyan feladat, amelyik még a GF4-et is játszva két vállra fekteti.

ATI vs. NVIDIA: ELŐZÉS BALRÓL

John Carmack aktuális engine-je mindig etalonnak számít a különféle videokártyák teljesítményének felmérésében; ennek köszönhetően hatalmas érdeklődés kísérte az E3-on rendezett Doom bemutatóhoz szolgáló PC paramétereit. Általános meglepetésre nem a korábban már hasonló dicsőségben részesült GeForce3 utódja lapult a gépben, hanem az ATi egy új, még be nem jelentett videokártyája – nyilván a nemsokára megjelenő R300-ról van szó. A szokásos PR-önfényezésen kívül JC is nyilatkozott az új ketyeréről, és bizony nem fukarkodott a dicsérő jelzőkkel. A még alfás állapotban lévő, nyár végére várható kártya már most is elsöprő teljesítménnyel és kiváló képminőségben prezentálta a Doom3-at – egyértelműen jelezve, hogy a kanadai cég ezúttal minden valószínűség szerint elé fog vágni az Nvidiának. Hogy ez csak a megjelenés időpontjára, vagy a kártya képességeire vonatkozik, azt viszont csak a nyár vége felé tudjuk majd meg.

Pályák és monszterek. A fények szempontjából minden tárgy egyenrangúnak számít, legyen az a pálya része, a játékos fegyvert markoló keze, vagy az éppen szembejövő zombi. A vertex alapú árnyalás alkalmazását emiatt Carmack kezdettől fogva elvetette, és inkább a GeForce és Radeon-alapú videokártyákban bemutatkozó pixelenkénti árnyalással igen komolyan kezdett foglalkozni. Ezzel a módszerrel viszonylag alacsony poligonszámú tárgyak esetében is szép és látványos eredményeket lehet elérni, ráadásul lehetővé tette a bump mapping használatát. Itt jött az újabb zseniális megoldás Carmacktól – a bump-hoz szükséges normal map segítségével a shadow volume-ok miatt kényszerűen lowpoly modellek megjelenítését jelentősen fel lehet javítani. Ehhez minden egyes tárgynak és monszternek el kellett készíteni egy igen részletes, akár 5-600 ezer poligonból (!) álló változatát, majd erről a részletes felületről mentették el az információkat egy textúrába.

Az eredmény a gyakorlatban a várakozásoknál is jobban néz ki, ugyanakkor van néhány hátránya is. Ezek közül a legnagyobb az, hogy a tárgyak körvonalai szögletesek maradnak, hisz a hasonló jellegű displacement mappinggel ellentétben ez a módszer nem növeli meg a geometria részletességét. A másik, járulékos nehézséget pedig az jelenti, hogy minden tárgyat kétszer is el kell készíteni: egy minél optimálisabb low-poly modellre, és egy nagyon részletes, igen sok munkaórát igénylő változatra is szükség van.

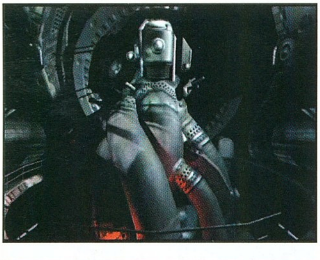
Menetek. Carmack a GLQuake engine esetében is elsőként vállalkozott radikális lépés megtételére: az egész pályát kétszer számoltatta le a videokártyával, először a sima textúrák, másodszor a megvilágítást tartalmazó lightmapek használatával. Ezáltal lényegében dupla munkát kellett elvégeznie, bár idővel megjelentek a multi-textúrázásra képes videokártyák (pl. a legendás Voodoo2), amelyek esetében ez már nem járt teljesítménycsökkenéssel.

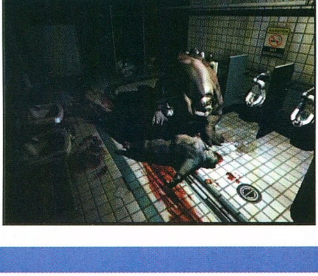
A Doom3 ismét bevállal egy fontos lépést, mivel napjaink sokkal fejlettebb hardverén is több menetben rajzolja ki a 3D-s jelenetet. Az egyes menetek tartalma a frame bufferben kerül összekombinálásra, ezek a számítások okoznak a 32 bites színmélység miatt minőségvesztést a mai videokártyákon.

Az engine az első menetben textúrák és fények nélkül számolja ki a sima poligonokat, valamint tölti fel a Z-buffert – ennek tartalmát a további menetek már nem fogják felülírni. Ez az első kör viszonylag gyors, és kevés memóriasáv-szélességet igényel a textúrák hiánya miatt.

Ezután minden egyes fényforrásra megismétli a következő két menetet. Először kiszámítja a shadow volume-okat, és a renderelés során a stencil buffer tartalmát megnöveli azoknál a pixeleknél, amelyek árnyékba kerültek. Utána „ráfesti" a fény hatását a tárgyakra, de csak azokra a pixelekre, amelyeknél a stencil buffer értéke nulla. Ebben a menetben kerülnek fel a textúrák és a bump mapping is.

A stenciles menet az egymást igen gyakran átfedő shadow volume-ok miatt igen sok poligonból állhat, amelyek nagy része ráadásul takarásban van. Ezért aztán kifejezetten nagy szerep jut az optimalizálásoknak, a nem látható felületek kiiktatásának – bár lényegében az egész stenciles menet láthatatlan, hiszen a frame buffer tartalmát nem változtatja meg. A textúrák hiánya miatt ez sem igényel nagy sávszélességet, viszont nagymértékben fogyaszthatja a fill rate-et. Fordított a helyzet a „fényező" menetekkel, ahol ugyanis az engine pixelenként 6-7 textúrát igényel. Egy órajel alatt a legtöbb mai videokártya nem is képes végrehajtani ezt a menetet, mivel nem rendelkeznek a szükséges memóriasáv-szélességgel.





Animáció a CD-n

Az idei, Los Angeles-i expo legnagyobb durranása minden kétséget kizáróan a Doom III volt. A játék technológiailag hosszú hónapokkal – sőt évekkel – megelőzi korát, amire remek példa a nemrégiben megjelent Doom III The Legacy című animáció is, melyet megtalálhattok CD mellékletünkön. Ehhez a filmhez magyar nyelvű feliratozást is mellékeltünk, amelynek használatához olvassátok el a HTML kezelőfelületben leírt információkat. A közel száz megabájt helyet foglaló filmben John Carmack és az id szakemberei beszélgetnek legújabb projectjükről, és természetesen pár fergeteges képkockát is meglebegtetnek a kíváncsiskodók szemei előtt.

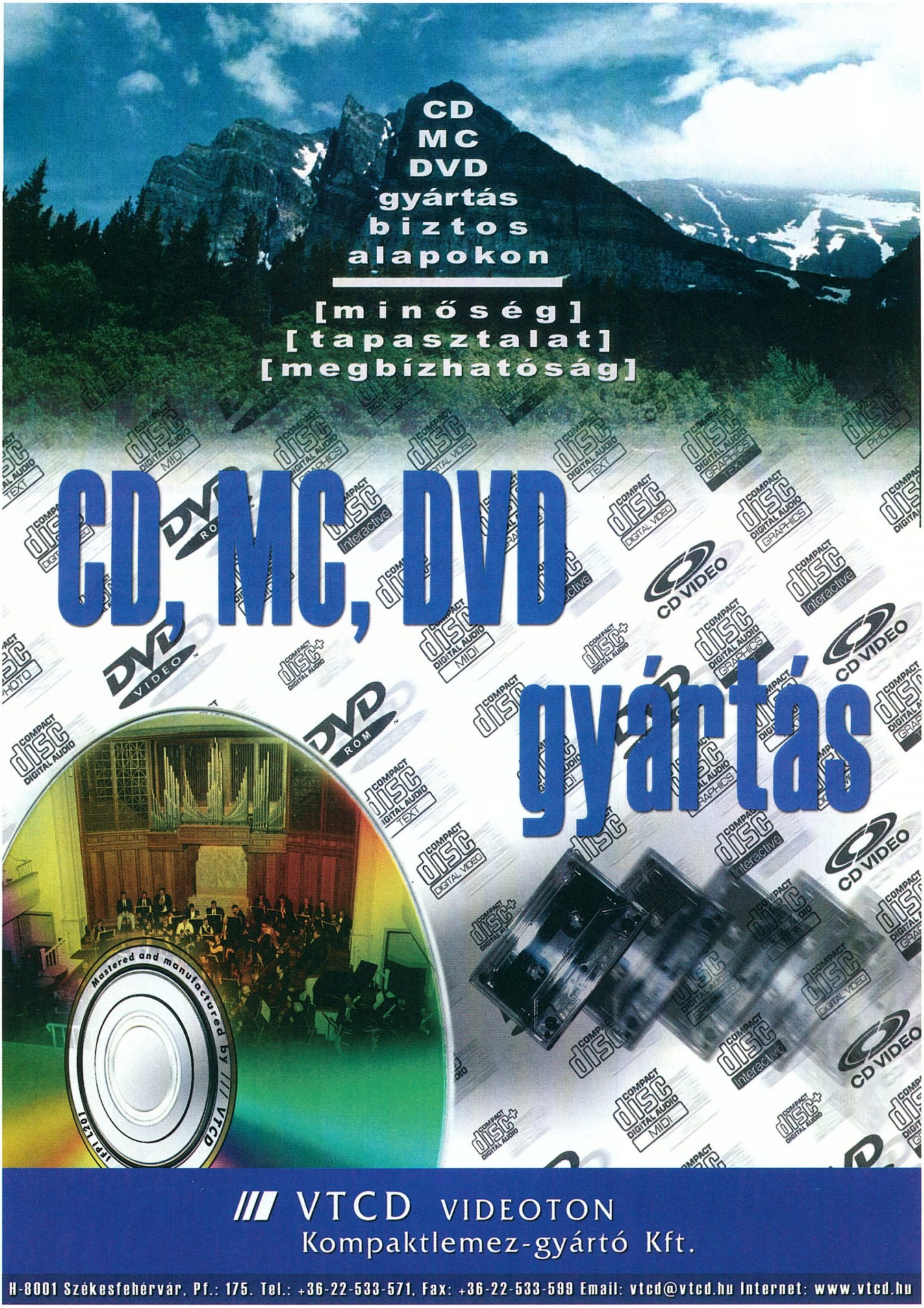
A fentiekből már sejthető, hogy a Doom3-nak igen erős grafikus hardverre lesz szüksége: a minimum követelmény GeForce1 vagy Radeon1-es kártya, de ezeken a játék csak 640*480-as felbontásban és alaposan lebutított képminőséggel tud majd eldöcögni. Minden feature bekapcsolásához GF3-ra lesz szükség, de ekkor is csak 800*600-as felbontás körül reménykedhetünk majd a 30 fps-ben. Ezek az adatok elsőre nagyon ijesztőnek tűnhetnek, de ne feledjük, hogy a játék megjelenéséig még legalább egy év lehet hátra, és addigra a GF4 lesz a középkategória...

Animáció és egyebek. A látványvilág ugrásszerű minőségjavulásának van még néhány igen fontos következménye. A valósághűbb megjelenítésű 3D-s világban magasabb szintre kellett hozni a karakteranimációt, a fizikát, vagy éppen a hangot is, különben könnyen lerombolhatnák a grafika által megteremtett illúziót.

Ezek az új rendszerek azonban már nem Carmack munkái – ő ezúttal főleg a grafikára koncentrált. A teljes Dolby Digital 5.1-es surround hangzást produkáló hang engine-t Graeme Devine írta, az idnek ugyanis eltökélt szándéka ezen a téren is megemelni a PC-s játékok mércéjét. A játék fizikája is saját fejlesztés, és a bemutatók alapján igen komolynak tűnt – például pár pisztolylövéssel odébb lehet lökdösni az apróbb tárgyakat. Az animációs rendszer is kibővült a „rongybaba"-fizikával: a lelőtt monszterek mozgását a fizika törvényei vezérlik, így a hullák leeshetnek, legurulhatnak, és remélhetőleg nem fognak belelógni a falakba sem.

Az engine persze korántsem tekinthető teljesen késznek; a különféle pirotechnikai és fegyvereffektek terén például még bőven lehet még javítani rajta. A Doom3 megjelenése előtt azonban számíthatunk majd nyilvános tesztverzióra is, amelyben mindenki személyesen is megtekintheti az új generációs 3D-s engine-ek képességeit – valamikor 2003 folyamán.

Laa-Yosh
ly@3dluvr.com


CD
MC
DVD
gyártás
biztos
alapokon
[minőség]
[tapasztalat]
[megbízhatóság]
CD, MC, DVD
gyártás
Mastered and manufactured by /// VTCD
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-599 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

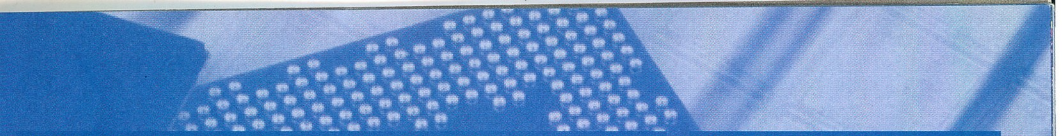
GEFORCE4 TI4200 128 MB

A tűz közelében maradni. A kedvező ár/teljesítmény mutatói révén hosszú időn keresztül a GeForce2 MX uralta a játékosok részére nyugodt szívvel ajánlható videokártyák körét. Ezekben a boldog napokban, ha valaki gépet szeretett volna összeállítani, és az elvárásai között az akkori hardverigényesebb játékok szolid futtatásának követelménye is szerepelt, akkor a válasz egyértelműen az volt, hogy valamelyik ismertebb gyártó GeForce2 MX chippel szerelt változatába érdemes beruháznia. Akkor még biztos befutónak számított az Elsa, a Hercules és a Creative Labs, de elmondható, hogy mellettük jelentős eladásokat könyvelhettek el a noname tajvani gyártók is. A GeForce3-mal azonban minden megváltozott. Ezúttal elmarad a butított széria piacra dobása, így az új generációs videokártyák ára nem süllyedt az általunk is vonzónak tekinthető szintre. Fél évet kellett várnunk a GeForce3-mal megegyező felépítésű, ám fejlettebb gyártástechnológiával előállított Titanium sorozatra (az Nvidia áttért a 25 mikronról a 18 mikronos csíkszélességre), amelyből az alacsonyabb mag- és memória-órajelre beállított 200-as változat végre ismét ideális megoldásnak bizonyult. Nem kevés időbe telt, de végül is a GeForce3 Titanium 200-as kártyák ára olyan nettó 30-35 ezer Forintra csökkent, ami - tekintettel az általuk kínált tulajdonságlistára és sebességre - már megfizethetőnek nevezhető. A képet tovább javítja, hogy a jobb minőségű Titanium 200-asok olyan mértékben tuningolhatók, hogy a mag és főképp a memória órajelének emelésével gyakorlatilag az 500-as változatok teljesítményére képesek. Ez volt tehát az a pillanat, amikor a GeForce2 MX-ekkel várakozó álláspontra helyezkedő játékosok – akiket lélektanilag is sokkolt a GF3 50 ezer forint feletti ára – újra gépfejlesztésbe kezdhettek. Eljött tehát a mi időnk, annál is inkább, hiszen ekkorra már nem a Quake3 és az UT számítottak a grafikus rendszereket alaposan megterhelő játékoknak, hanem mondjuk a Wolfenstein és az Aliens versus Predator. Alighogy mindez az év elején bekövetkezett, máris nyakunkon vannak a GeForce4-es kártyák, amelyeknek az első 4600-as változatai bruttó 100 ezer Forintért vihetők haza. Persze számunkra nem is a zászlóshajó az érdekes, hanem az ennél kedvezőbb áron kínált 4400-as és 4200-as változat. Mivel az utóbbi rohamos sebességgel jelent meg a hazai árlistákban, és már a kezdő ára is nettó 40-45 ezer forint körül mozog, ezért kétségtelen, hogy hamarosan a fenti felsorolásban szereplő GF2 MX a GF3 Ti200 utódjának tekinthető. Ezek azok a kártyák, amelyek nem az éppen aktuális csúcsmodellt jelentik, ám a teljesítményükkel viszonylag kedvező áron, de mindig is a tűz közelében lehettünk. És hogy mindez mit jelent? Természetesen azt, hogy a segítségükkel zavartalanul élvezhetjük a játékpiac legújabb fejlesztéseit, miközben eltekinthetünk a grafikára vonatkozó és a gyengébb rendszerek kapcsán jól ismert kompromisszumok megkötésétől. Ebben a cikkünkben arra kerestük a választ, hogy mit is nyújt nekünk a másodvonal élharcosa, a teljesítménye hogyan viszonyul a jelenleg piacon lévő megoldásokéhoz, továbbá, hogy ez a megoldás mennyire tekinthető időtállónak, és hogy mindez mennyibe kerül majd nekünk.

GF4 MX: egy legenda vége? A bevezetőben nem tértünk ki rá, hogy az Nvidia a GeForce 4 kapcsán gyakorlatilag visszatért a jól bevált megoldásához, és az éppen aktuális chipjéből butított, ún. MX változatot is készített. Valóban viszszatérés ez, hiszen az GF4 MX lelkét a GF2-höz hasonló felépítésű pixel pipeline-ok képezik. Ahogyan azt korábbi tesztünkben már említettük, a hardveres T&L egység sem változott számottevően, viszont belekerült a chipbe az Accuview antialiasing, a Lightspeed Memory Architecture II egy picit lebutított változata, valamint az nView duál videokimenet. Hiányzik viszont a DX8-as pixel shaderek támogatása, és a chip a fix T&L egységgel a vertex shadereket is csak korlátozott mértékben tudja emulálni.

Mindez számunkra azt jelenti, hogy bár a kártyákhoz igen jutányosan, nettó 20 ezer Forint körül juthatunk hozzá, a végeredmény azonban az lesz, hogy le kell majd mondanunk a közeljövőben megjelenő játékok pixel shader támogatásáról. A fájó hiányosságokat a napokban megjelent Morrowind jól demonstrálja, és egészen bizonyos, hogy minden GF4 MX tulajdonos elszorult szívvel áll majd akár a GF3 Ti200-as kártyák által megjelenített vízfelület előtt is. Az ok, hogy a pixel shaderek áldá-

	3DMark2001 SE	Quake3 Team Arena	Comanche4	CodeCreatures
Ati Radeon 8500 64 MB (275/550 MHz)				
1024x768	8871	111.6	28.5	15,3/18
1280x1024	7264	81.9	27.3	-
1600x1200	5608	60.2	20.1	-
Ati Radeon 8500 LE 64 MB (254/440 MHz)				
1024x768	8056	102.1	27.6	9,9/14
1280x1024	6346	64.8	24.6	-
1600x1200	4768	47.3	47.3	-
Abit Siluro Ti200 64 MB (175/400 MHz)				
1024x768	6793	111.3	29.3	10,3/19
1280x1024	5436	87.1	25.8	5,8/9
1600x1200	4162	64.1	20.3	4,9/9
Aopen Aelous Ti4200 128 MB (250/455 MHz)				
1024x768	9124	114.5	32.4	21,2/31
1280x1024	7269	103.5	32	17,2/21
1600x1200	5616	83.3	29.9	12,4/15
Leadtek Winfast A250 Ultra 128 MB (300/648 MHz)				
1024x768	10265	114.1	34.3	26,4/37
1280x1024	8634	112.4	34.1	21/27
1600x1200	7162	103.1	33.3	16,8/21



› Tuning

Miután az Aopenesektől megtudtuk, hogy az Aelous dobozán szereplő 500 MHz-es érték megfelel a valóságnak, nagy elánnal vetettük bele magunkat a kártya tuningolásába. Lelkesedésünk végül elvezetett oda, hogy a PowerStrip által engedélyezett értékek határába ütköztünk, legalábbis ami a memória órajelét illeti. 300/550 MHz-en az alapértékeken mért 5587-es 3DMark2001 eredményhez képest 6700 körüli eredményt sikerült elérnünk, de sajnos ilyenkor a képernyőn már rendszeres hibákat észleltünk. A rendszer ugyan stabilnak bizonyult, Quake3 alatt még hibázni sem hibázott, de igazság szerint lehet, hogy hosszabb használat során ez is bekövetkezett volna. Némi kísérletezgetés után eljutottunk a 270/250 MHz-es beállításokhoz, amelyek 6333 pontot és immáron hibamentes üzemeltetést biztosítottak.

	250/445 MHz	270/520 MHz	Növekedés
Összesítés	5587	6333	13.35%
Nature	16.8	19.5	16.07%
Vertex shader	62.9	70.4	11.92%
Pixel shader	43	48	11.63%
Adv pixel shader	38	43.1	13.42%

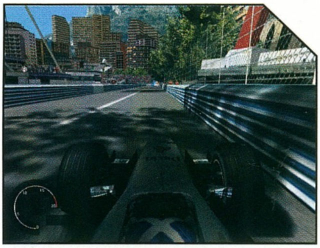
› Ki volt Aeolus?

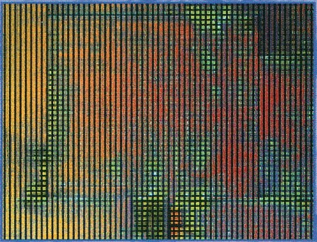
A görög mitológia két Aeolust tart számon. Az elsőt Homérosz Odüsszeiájából ismerhetjük, ő volt a szelek őrzője, aki Aeloia lebegő szikláján élt hat fiával és hat lányával. Zeusz istentől kapott hatalmával képes volt lecsendesíteni, avagy felkorbácsolni a szeleket. Amikor a görög hős, Odüsszeusz meglátogatta, Aeolus a legnagyobb tisztelettel fogadta a hajóst. Távozásakor Aelous megajándékozta őt a kedvező széllel, valamint egy bőrzsákkal, melybe az összes többi szél lett bezárva. Odüsszeusz társai azonban azt hitték, hogy a zsák arannyal van teli, ezért kinyitották. A szabadon eresztett szelek azonnal visszarepültek Aeolushoz, aki az eset után már nem volt hajlandó segíteni.

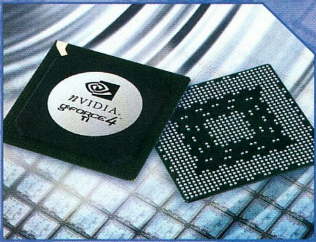
A görög mitológia másik Aeolusa Thessaly királya volt. Ő volt Hellen fia, aki az ősi görög népnek, a helléneknek az ősatyja. Aeolustól származnak az Aeloian görögök.

sos hatásának köszönhetően a vízfelületek tükröződéseinek, csillogásainak valószerű visszaadása ma már elérhető közelségbe került. Bár a GF4 MX a jelenlegi játékok futtatásának sebességében nem vall szégyent, sőt 1024x768-is gyakorlatilag az élmezőnyben foglal helyet, mégis elmondható róla, hogy a beszerzése némi előrelátással már nem javasolt. Itt van ugye az említett Morrowind, de hamarosan nyakunkon az UT2003 demo és a sort folytathatnánk olyan játékokkal, amelyekben a pixel shaderek előnye folyamatosan teret nyer majd. Lényeges különbség tehát, hogy míg a GF2 kapcsán az MX „csak" teljesítményben szenvedett csorbát, addig ez a jelenlegi változat már a látványban is elmarad majd a nagytestvéreitől. Egy legendának tehát örökre vége, ha ott akarunk lenni az élcsoportban, akkor a GF4 MX már nem preferálható. (Ettől eltekintve viszont fix költségkeret esetén jó választás lehet.)

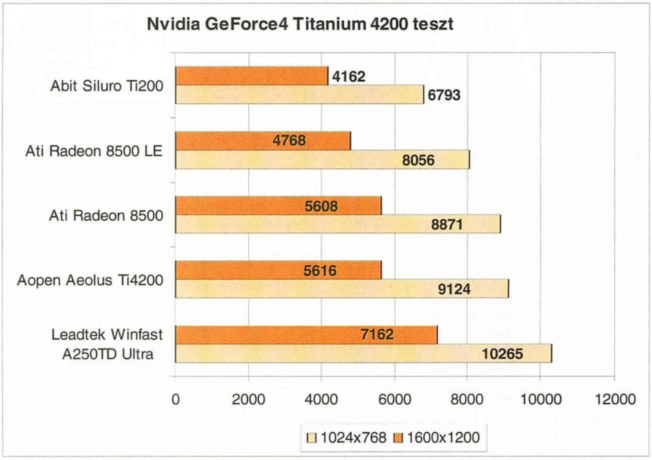
Van, de még sincs. Kezdetben arra gondoltunk, hogy a GF4 Ti4600-as teszt után két hónappal és annak következtében, hogy az árlistákban is egyre több helyen szerepel, a Ti4200-as változat beszerzése nem okoz majd nehézségeket. Több hiábavaló telefon után a helyzet kicsit változott, amikor is kiderült, hogy a hirdetett termékek első szállítmányai szinte mindenhol el is fogytak, vagy többnyire még meg sem érkeztek. Végül az Aopen húzott ki minket a csávából azzal a momentummal, hogy a lapzárta előtt pár nappal elküldték nekünk az Ti4200-as kártyájukat, amelyet Aeolus névre kereszteltek. Így már nem volt akadálya annak, hogy gyakorlati méréseket folytassunk, és a helyzet további előnyeként egyben egy itthon kevésbé elterjedt videokártya-márka megismeréséhez is hozzáfogjunk (Ugye, az Aopent jól ismerjük a házairól, de a hazai videokártya-piacon egyelőre kevésbé dominánsak). A tesztkonfiguráció alapjaként – a kevésbé dominánstól a teljesen ismeretlen felé sodródva – az 1900 MHz-es Athlon XP-vel kiegészített Jetway KT333-as megoldását választottuk. A processzorral nem titkolt célunk volt, hogy a rendszert a CPU nem korlátozza, a tajvani gyártó alaplapja (amely mellesleg az ismeretlenség homályából feltűnve a CHIP magazin tesztjében a leggyorsabb KT333-as lap lett) pedig ehhez kiválóan asszisztált. Leszámítva, hogy az egyik CPU hűtőnket nem volt hajlandó elfogadni, és biztonsági okokból a rendszert automatikusan lekapcsolta, nagyon jó benyomást tett ránk, így reméljük, hogy ez a márka idővel majd itthon is elérhető lesz. Az AMD-s rendszert 256 MB 333 MHz-es







Kingston DDR memóriával egészítettük ki, illetve talán említésre méltó még, hogy a BIOS minden lényegesebb tuning nélkül alapbeállításokon futott (egyre óvatosabbak leszünk:)).

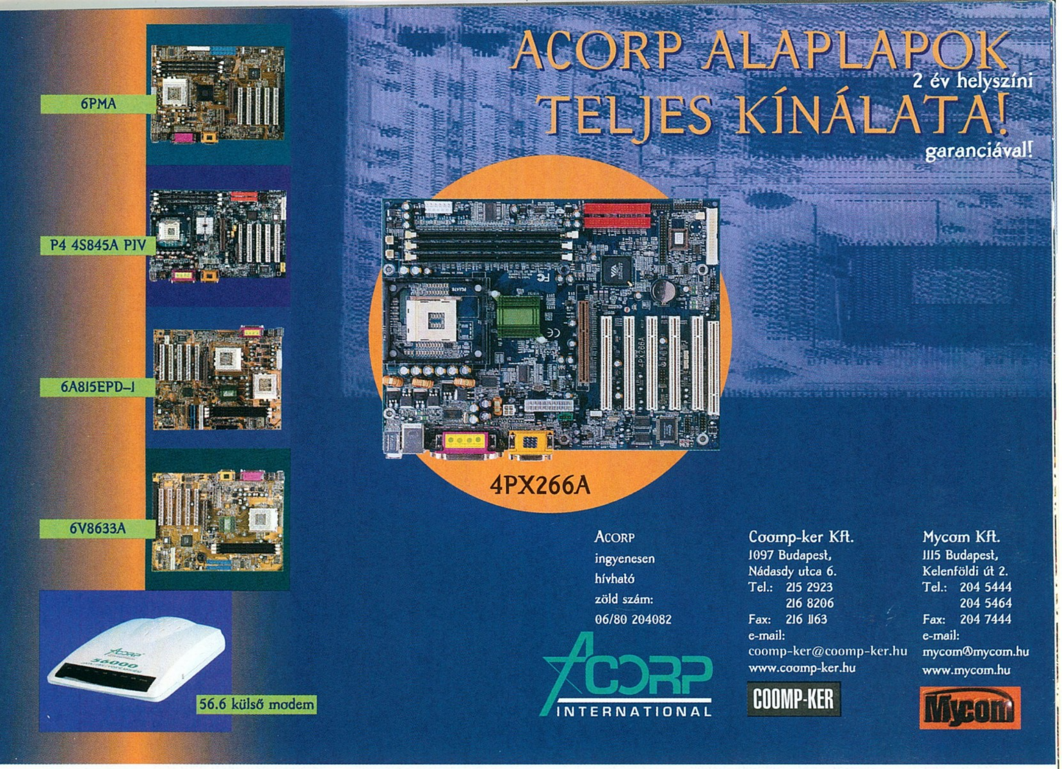


Quake3 1600x1200-ban. A ME alatt a 29.42 Detonátor meghajtóval mért eredményeinket a mellékelt táblázatban találhatjátok. Érdemesnek láttuk a 4200-ast a non plusz ultra 4600-zal, az Ati új drivereivel megtámogatott 8500-zal és a korábbi játékos etalon videokártyával, a GF3 Ti200-zal összehasonlítani. A táblázatban jól látszik, hogy 1024x768-ban a mezőny szinte fej-fej mellett halad, bár D3D-ben a Ti200 azért alaposan lemarad, és ezt már csak Open GL alatt tudja feledtetni. Ezek az eredmények már a 3DMark 2001 új, javított kiadásával születtek (330), amely nyíltan kimondva korrigálja az Nvidia kártyák felé tanúsított korábbi részlehajlásait. Azért, ahogy láttuk, a világ ettől még nem fordul a feje tetejére, de megfigyelhető a Radeonok teljesítményének érezhető javulása. Röviden összefoglalva a benchmarkok alapján az látható, hogy a Ti4600 minden körben jelentős előnnyel viszi a pálmát, míg a második helyért az Ati Radeon 8500 és az Aeolus Ti4200 küzd. 3D Markban mindez döntetlenre végződik, Open GL alatt azonban nagyobb felbontásokban az Nvidia chip már akár 20 százalékos előnyre is szert tesz. Az Ati fényes szerepléséhez hozzájárultak az új Catalyst meghajtók és nyilvánvalóan az 550 MHz-es memóriák is. Az Nvidia hivatalos ajánlása a GF4 Ti széria mag- és memória-órajelére a következőképpen néz ki: Ti 4600 (300/650 MHz), Ti4400 (275/550 MHz), Ti4200 (250/445 MHz). Az Aopen kártyán ennek megfelelően 250/445 MHz-es beállításokat mértünk, ám a dobozon mindenhol 500 MHz-es feliratokat láttunk, amelyet a 4 ns-os modulok elméletben indokoltak volna is. A kérdésünkre a cég képviselői elmondták, hogy a sajtópéldányok le voltak korlátozva 445 MHz-re, de a hivatalos megjelenésre ezek valóban 500 MHz-en futó példányok lesznek. Az általunk is kipróbált tuning mindezt alátámasztotta (ezt a keretes írásunk tartalmazza), így feltétlen érvényes az, hogyha GF4 Ti4200-as kártyát vásárolunk, akkor alaposan nézzük meg a memóriák órajelét. Ugyanis amelyik gyártó a vetélytársai fölé szeretne kerekedni, az könnyen élhet a magasabb órajelen üzemelő memóriák nyújtotta előnyökkel. Ugyancsak figyelemre méltó az, hogy 64 vagy 128 MB-os kártyával van-e dolgunk. Elméletben a 128 MB-os változatokon fogunk „silányabb" memóriákat találni (a költségek leszorítása végett), de erre jó ellenpélda az Aelous, amely ugyancsak 128 MB-os. E a kártyák esetében a memória mennyisége nem feltétlenül marketingfogás, így ha kicsit hosszabb távra tervezünk, akkor érdemes a nagyobb mennyiség mellett dönteni. Talán a végső tanácsunk az lehetne, hogy a jelen viszonyok között a Ti4200 az egyik biztos befutónak számít, hiszen jelentősen ráver a korábbi Ti200-asokra, és remélhetőleg az ára hamarosan még a mostaninál is jóval kedvezőbb szintre süllyed. Mivel a memóriák sebessége szokás szerint a rendszer egyik fő korlátja, ezért érdemes a választékból a leggyorsabbat kikeresni, illetve, aki nem idegenkedik a tuningtól, a PowerStrip segítségével további MHz-eket „nyerhet". Ezzel a kártya olyan szintre jut, hogy 1600x1200-ban, 32 bites színmélység és teljes textúrarészletesség mellett a Quake3 permanensen 90 fps-t fut majd (persze a megfelelő CPU megléte esetén). A jelen játékai tehát szinte repülni fognak, és vélhetőleg ezen a konfigon jól fut majd az UT2003 és a DoomIII is. Az E3 infók szerint a 2003 elején napvilágot látó játékok 2 GHz-es CPU-t és GF3-at igényelnek majd, az-az ez a rendszer még jövőre jó eséllyel is használható marad majd.

(Köszönet Tigriskének és Laa-Yoshnak a segítségért)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

www.multimedia.hu


ACORP ALAPLAPOK
TELJES KÍNÁLATA!
2 év helyszíni garanciával!
6PMA
P4 4S845A PIV
6A815EPD-J
6V8633A
4PX266A
56.6 külső modem
Acorp ingyenesen hívható zöld szám: 06/80 204082
ACORP INTERNATIONAL
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest, Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail: coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu
COOMP-KER
Mycom Kft.
1115 Budapest, Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail: mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Mycom

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 15 Model ID 0 Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4 8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

DIGGERS 2002
Sajnos ez nem játék!
Levesszük a közlekedés gondját a válláról!
Csak válassza ki weblapunkról vagy telefonon a megvásárlandó termékeinket, kollégáink díjmentesen* házhoz szállítják!
* Budapest területén, 50.000 Ft feletti megrendelés esetén
www.qwerty.hu
QWERTY COMPUTER Alapítva: 1984-ben
minden, ami számítástechnika
Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

Így készült: Imperium Galactica III. Intró 2. rész. **Az előző számban megjelent általános ismertető folytatásaként most két jelenet elkészítését vesszük végig részletesebben. Mindkét snitt jó néhány grafikus közös munkájának eredménye, következzenek az ő neveik: Erdélyi Gábor (textúrázás), Józsa Szabolcs (mocap), Kovács Róbert (kompozit), Mátéfy Szabolcs (modellezés), Szücsy Péter (animáció), Varga Tamás (modellezés, bevilágítás).**

Tanulni, tanulni, tanulni. Az IG3 főhőse fiatalabb korában vadászpilóta-képzésben részesült, részt vett az első űrháborúkban is; ezeknek a meghatározó eseményeknek a bemutatása fontos része volt az intrónak. Kezdettől tudtuk, hogy az ISA (International Space Agency) oktatótermében játszódó jelenet lesz az egyik legösszetettebb: a látványterveken a több sorban ülő piloták kisebb tömeget alkottak, ráadásul viszonylag közel ültek a kamerához, így részletesen ki kellett dolgozni őket. Ez a jelenet Lightwave-ben készült, mivel a motion capture-ös karakteranimációs munkafolyamatot ehhez a programhoz dolgoztuk ki. További szempont volt a várhatóan magas poligonszám, amelynek leszámoltatására sem a Max, sem a Maya beépített renderere nem tűnt ideálisnak eddigi tapasztalataink alapján.

A pilóták modellezése két részletben zajlott; párhuzamosan készült el a gyakorló-egyenruha, valamint a háromféle fej és a kezek. Ezután a főhőssel és a kiképzőtiszttel együtt összesen ötféle karaktermodellt készítettünk eltérő testfelépítésekkel és textúrákkal. A helyszín mindössze asztalokat és székeket igényelt – a félhomályos bevilágítás és a kameraállás miatt más részletek nem látszottak, és egyébként sem akartuk elterelni a figyelmet a karakterekről.

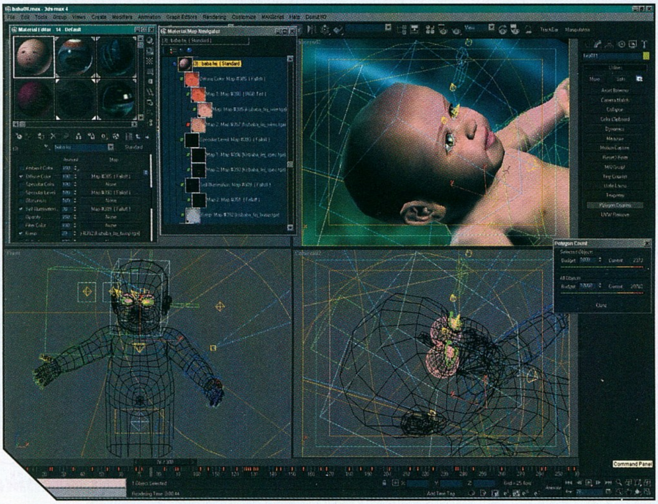
A jelenethez a motion capture mozgásokat Filmboxban töltöttük rá a karakterek csontvázaira, és a díszlet lowpoly változatát használva itt rendeztük el az egyes szereplőket, és állítottuk be az időzítéseket is. Az egyes mozgásokat aztán klipekbe mentettük, majd a Lightwave nonlineáris animációszerkesztőjét, a Motion Mixert használtuk a betöltésükre. Itt ütköztünk először bugba, amely a scene elmentésekor deaktiválta az első karakter kivételével az összes többi szereplő minden egyes csontját, és így a jelenetet visszatöltve egy rakás T-pózban, kitárt karral álldogáló figura fogadott. A bug kikerüléséhez a renderelés előtt a jelenet scene file-jában ki kellett cseréltetni pár ezer stringet egy sima text editor programban – az ASCII file formátumnak is megvannak a maga előnyei...

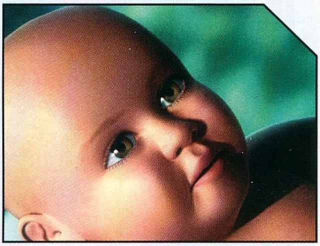
A materialok felépítése viszonylag szokványos volt: a karakterek color, bump és specular mapeket kaptak, az asztallapokon a tükröződés raytracinggel készült. Sokkal nagyobb szerepet kapott a bevilágítás: az elsődleges szempont a kívánt hangulat megteremtése volt, az élethűség visszaszorult a második helyre. Először is le kellett választani az oktatót a kép többi részéről, de nem kaphatott túl nagy hangsúlyt; továbbá a pilóták esetében is többet akartunk mutatni személytelen fekete sziluetteknél. A holografikus kivetítők fényét spotlámpákkal szimuláltuk; mivel nem pontszerű fényforrásról van szó, ezért összesen 11, három sorban elrendezett spot világított a kamera felé. A karaktereken megjelenő élfényekhez további három, felülről és oldalról világító spotra volt szükség, három másik lámpa pedig a hologramok mögötti falat világította meg. A karakterek hátát megvilágító gyengébb szórt fényről egy directional light gondoskodott; mivel a főfények narancssárgás színűek voltak, ezért ez a lámpa ennek komplementere, kékes színű lett. Szükség volt még egy lámpára, amelyik a kiképzőtisztet világította meg, és végül egy-egy gyenge directional lámpa világított függőlegesen felfelé és lefelé, hogy ne maradjanak teljesen fekete részek a képen - ugyanis az ambient light értéke 0-ra volt állítva. A hangulat megjelenítéséhez egy egész kevés ködöt is használtunk.

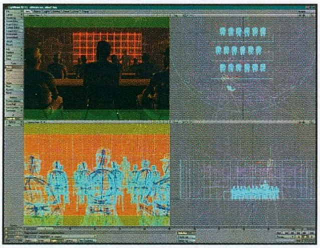
A jelenet hatalmas mennyiségű geometriát tartalmazott; a karakterek kb. 10000 poligonból álltak, és mindegyiket legalább 3-as subpatch felosztással kellett számoltatni – ez a Max módszerével ellentétben egy face-t 9 kisebbre oszt fel, és ezek még négyszögek.

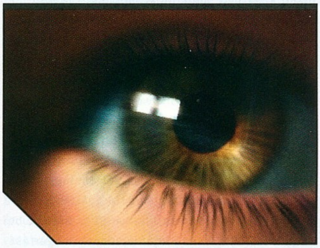
A rendereléshez tehát a 22 figura összesen több mint 4 millió háromszöget jelentett, ami egyszerre még egy 1 GB memóriát tartalmazó gépet is két vállra fektetett. Már csak ezért is érdemes volt rétegekre bontani a jelenetet, de néhány effektet is kompozitban készítettünk el. Így például a hologramok falra vetülő fénye valójában ennek a rétegnek az erősen elmosott, felnagyított és halványabbra vett változata, de a mélységélességet és a volumetrikus fényt is utólag adtuk a jelenethez.

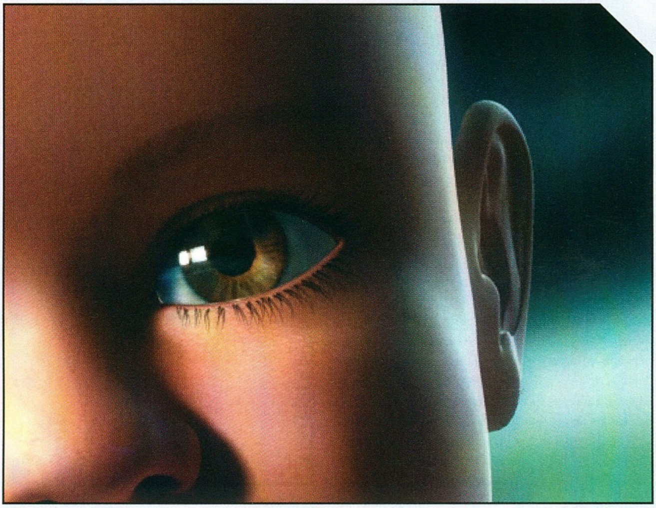
Csillagok gyermeke. Arthur C. Clarke regényének hősével ellentétben az IG3 főszerep-











lője mindössze annyival érdemelte ki ezt a címet, hogy őt hozták elsőként világra az űrben.
Ehhez a jelenethez egy súlytalanságban lebegő csecsemőt képzeltünk el, egy közelebbről meg nem határozott helyszínen. A kamera folyamatosan közelít rá a gyermek szemére, és így vezet át a következő jelenetbe, amelyik a forgatókönyv alapján a nemzetközi űrállomást mutatja be. Ezek szerint az információk szerint álltunk neki a munkának; a választott szoftver a Max4 volt, mivel a feladatot elvállaló animátor ezt a programot ismerte a legjobban.
Maga a csecsemő poligonos modellezéssel készült, a már sokat emlegetett meshtools scriptek segítségével. Mivel a jelenet végén a baba már egészen közelről látszik, ezért viszonylag részletesen kellett kidolgozni, különös tekintettel az arcára és a szemeire. A szem felépítése egyébként a korábbi rovatokban már bemutatott elvet követi, és ugyanúgy a szempillák is meg lettek modellezve a megfelelő látvány érdekében. A textúrázáshoz először a fej kapott cylindrical UV mappinget, majd a törzs egy elölről/hátulról vetített planar mapet. Mindkettőhöz kézzel előkészítettük a modellt a vertexek elmozgatásával, majd az UV map modifier felrakása után visszamorfoltuk az előzőleg félretett eredeti állapotába az objectet. Ezután még némi kézi szerkesztésre is szükség volt, mielőtt a modell a textúrafestőhöz került, aki color, bump és specular mapeket is készített. A material sima, a mellékelt ábrán látható felépítésű Blinn shadert használt.
A color maphez egy shadow/light falloffal kevertük össze az eredeti textúrát és az RGB tint mappel kicsit vörösebbre színezett változatát – így az árnyékos részeken a baba bőre piros árnyalatot kapott a hámrétegeken átszűrődő fény hatását szimulálandó. Hasonló trükköt használtunk a specular map esetében, ahol azonban a falloff típusa Fresnel volt, és az eredeti mapet kevertük a 0,2-re csökkentett Output értékű változatával. Ezzel azt a hatást értük el, hogy a baba bőre a kamera felé néző részeken nem csillogott annyira, mint a kamerára merőleges felületeken. Végül még egy falloff mapet használtunk, mégpedig a self illumination paraméteren; ez shadow/light típusú volt, ahol a fehér színhez egy további Fresnel falloffot adtunk. Így a bőrön jelentkezett némi önfény, de csak a kamerára merőleges és megvilágított felületeken.
A hátteret csak homályosan, defókuszáltan akartuk megjeleníteni, ezért aztán mindenféle modellezés és depth of field helyett Photoshopban elmosott képet használtunk egy gömb belsejére feszítve. A skinelést és a csontozást a Character Studióval végeztük, akárcsak az animációt, amelyhez sima bipedet használtunk. A mimikához készült néhány egyszerűbb morf fázis is, például pislogás.
A renderelés elején elvégeztünk pár tesztet a Brazil r/s bétaverziójával, és nagyon jó minőségű eredményeket kaptunk. Ugyanakkor felmerült egy komoly gond is: ha egy időben használtunk global illuminationt és raytrace-elt átlátszóságot, akkor a számítási idő elviselhetetlenül nagyra, több órásra növekedett – márpedig a baba szeméhez elkerülhetetlenül szükségünk volt az utóbbira. Mivel nem akartunk lemondani a GI használatáról, ezért végül a jelenet rétegekre bontása mellett döntöttünk. Külön rendereltük le először a babát Brazillal, majd a Max saját rendererével a szemeket, a szempillákat és a háttereket.
A bevilágításhoz sima spotlámpákat használtunk, néhányat a csecsemő mögé helyeztünk, hogy ezekkel az élfényekkel „leválasszuk" a háttérről. A szemek tükröződéseihez textúrázott síklapot helyeztünk a baba elé, valamint a szoba lámpáinak szimulálására két 100-as önfényű fehér kockát – ezeknek a tárgyaknak az elsődleges láthatóságát letiltottuk, hogy a renderen csak a tükröződésük látszódjon. A GI-hez a sima fényeken kívül, alacsony intenzitás és egyszeres fényvisszaverődés mellett, kékes színű skylightot használtunk.
A kész szekvenciákat kompozitáló programban raktuk össze; az egyes rétegeken még igazítottunk a színeken, és lágyítottunk kicsit a képen egy gyenge glow effekt hozzáadásával.

Egyéb. Közeledik a Max 5-ös verziójának megjelenése, az első (sajnos még nem hivatalos) hírek szerint főleg modellezéssel, textúrázással, karakteranimációval és rendereléssel kapcsolatos újdonságokra számíthatunk. Mivel az első bemutatkozásra alighanem csak a SigGraph-on (július 21-26) kerül majd sor, ezért sajnos aligha foglalkozhatunk ezzel a következő rovatban. Helyette valószínűleg a május 29-én megrendezett Kreatív Alkotók Technológiai Találkozójáról, a KATT-ról olvashattok majd beszámolót.

Laa-Yosh
ly@3dluvr.com

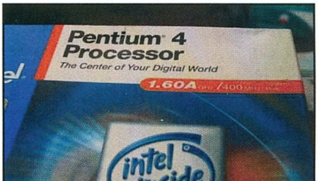
HARDVER FÓRUM

Sziasztok!

Tuningolni kell. Tuningolni mindig is kellett, egészen azóta, amióta a 286-os számítógép órajelét sikerült feltornászni 6 MHz-ről 8-ra, amióta az Amiga 500-as Motorola 68000-es processzorát sikerült pár százalékkal feljebb húzni. Az emberben mindig ott bujkál az elégedetlenség, a mindig többet akarás. Tuningolni kell, és kész. Minket, egyszerű felhasználókat bizony nagyon is érdekel, milyen lehetőséget hagyott benne a gyártó az éppen szóban forgó processzorban, videovezérlőben. Mert a gyártók nagyon ravaszak ám. Szólni éppen nem szólnak róla, de szinte látom, ahogy a bajszuk alatt mosolyogva várják a híreket egy-egy, éppen a kisfelhasználóknak szánt, olcsóbb processzor járványszerű elterjedéséről. Mert – főleg, amióta Internet van – pillanatok alatt jönnek-mennek a hírek, szaporodnak az adatbázisok a különféle gyártási helyű és idejű processzorok tuningolhatóságáról. És senki ne higgye azt, hogy a gyártók nem nézegetik az Internetes híreket... Csak... és most jön a csak.

Csak az a kérdés, hogy vannak e hírek, van-e miről lelkendezni. Kíváncsi vagyok, emlékszik-e valaki arra a sorozat Pentium 166 MMX processzorra, amelyik lazán ment 300 MHz-en, a Celeron 300-asokra, amelyek mentek 450-en, a Maláj Szandokánra, azaz a 300-as Pentium II sorozatra, amelyik ment 450-en, sőt, 504-en is. Ezeknek a klasszikus tuningprociknak az utódjára sokat kellett várni. Vártunk is, és most eljött az idő, végrevalahára. Nem fokozom tovább a feszültséget, elmondom, miről van szó. A Northwood magos Pentium 4 1.6A prociról. Ennek a sorozatnak a dobozos változata fantasztikusan tuningolható.

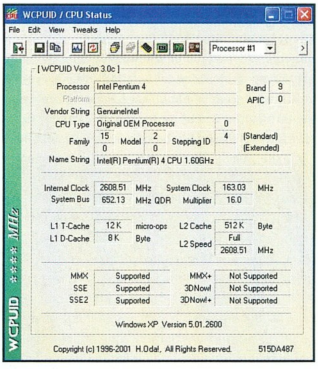
A dobozos Northwood Pentium 4 1.6A.



Feliratára ügyelni kell: 1.6A, és nem sima 1.6!!

A dobozon található címke szerint 512 Kb másodlagos cache van a prociban.

A dobozt kibontva felbukkan jobbra a picike proci, balra pedig a gyári hűtés.



16 x 163 MHz az bizony 2608 MHz. Ez 63 százalékos tuning!!

Tekintsünk vissza a Pentium 4 nem is olyan régi történetébe. Volt legelőször a nagyobb méretű, 423 lábú, 0,18 mikronos technológiával gyártott Willamette, 1,75 V-os feszültséggel, 256 Kb másodszintű cache-memóriával. Ezt követte a teljesen azonos technológiával készülő, de már kisebb méretű, viszont 478 lábú Willamette sorozat. Miután valamennyi gyártó nyereségérdekelt, belátható, hogy elsődleges célja az adott terméket minél olcsóbban előállítani, mert így az eladási ár és az eladott mennyiség is növekedhet. Ezért tért át elsőnek az Intel a 0,18-ról a 0,13 mikronos processzortechnológiára. Ez azt jelenti, hogy egy adott méretű szilíciumostyából mintegy 38 százalékkal több processzormag nyerhető ki. Az igaz, hogy ez a technológia jelentős fejlesztéseket, nem egyszer teljes gyártósor-átalakításokat igényel, de hosszú távon mindenképpen kifizetődik. Az ilyen technológiával készült elektronikai elemek, köztük a processzorok alacsonyabb tápfeszültséggel üzemelnek, sokkal kevésbé melegszenek, és nem utolsó sorban jóval magasabb frekvencián üzemeltethetők. Az elsőszülött próbadarabok a Pentium III sorozatba tartozó Tualatinok, illetve a Tualatin magos Celeron procik voltak. A gyártás sikeres beindítása után következett a Pentium 4 család új tagja, a Northwood család. 1,5 V-os tápfeszültség, és 512 Kb másodszintű cache memória, 2 GHz induló frekvencia jellemzi a Northwood csapatot. Ezeknek a processzoroknak a jele az órajel utáni "A". Igen, 2 GHz, ne csodálkozzon senki, én is tudom, hogy kapható 1,6A, meg 1,8A, de ezek bizony mind 2 GHz-es procik, és ettől ilyen jól tuningolhatók. Mindössze arról van szó, hogy a gyártás során a szorzót 20 helyett 16-ra, illetve 18-ra állítják be. Hogy miért? Ha nem bánjátok, ennek megértéséhez egy kis kitérőt teszünk. Egy gyár soha nem adott órajelű processzort gyárt. A gyártás során elkészült processzorokat millió módon tesztelik, és a tesztek során derül ki, milyen órajelen kerülnek majd forgalomba. A tesztelés az úgynevezett tűrésmezős eljárással történik. Az adott órajelen valamennyi tesztet kifogástalanul teljesítő procik számunkra nem érdekesek. Érdekesek viszont azok a procik, amelyek az igen szigorú tesztelés során majdnem elérik azt a bizonyos órajelet, de a gyártó biztonsági okokból inkább egy kategóriával lejjebb sorolja őket, esetleg akár kettővel is. Ezek azok a procik, amelyeket megszoktunk, amelyek több-kevesebb feszültségemeléssel, erősebb hűtéssel mennek 15-25 százalékkal feljebb. Ha mennek. A másik történet a kereskedelempolitika. Miután az új sorozat processzorai nagyon jól sikerültek, elenyésző az olyan darabok száma, melyek nem teljesítik mindenben az adott előírásokat, de mégse hagyhatjuk a piacot olcsóbb procik nélkül, a 2 GHz-es procik szorzóját állítsuk vissza – ahogy feljebb már mondtam – 16-ra, meg 18-ra. És kész. Egyrészről ez kiváló reklám, másrészről pedig az olcsóbb piaci kategóriában eladott jóval több proci meghozza ugyanazt a hasznot, mint a drágább kategóriában eladott kevesebb processzor. Így gondolkozik egy igazi kizsákmányoló kapitalista. És ettől lesz nekünk olcsó, és kiválóan tuningolható processzorunk. A nagyfelhasználókat ez természetesen nem érinti, ők soha nem tuningolnak, megveszik az adott órajelű procit, beépítik, oszt megvan. De nekünk sokat számít, ha viszonylag olcsón kapunk egy procit, amelyik 40-60 százalékkal teljesít többet, mint amennyit fizettünk érte. És a dobozos Northwood 1.6A bizony ilyen proci. A teszt-

alaplap a jól ismert Abit TH7-II, i850 chipkészlet, Rambus memória. Jut eszembe: akinek ilyen alaplapja van, az mielőbb töltse le a legújabb bioszt. Egy csomó apró, de bosszantó hibát korrigáltak, a frissítés kötelező! És még egy nagyon fontos dolog: figyeljünk oda a hűtőbordát tartó fekete keret felszerelése során. A keretet nyomjuk bele az alaplapba, és a műanyag rögzítő patentokat jó erősen toljuk le ütközésig. Volt már példa arra, hogy valamelyik patent feje felnyomta a bordát, amely emiatt nem tudott teljesen felfeküdni a processzorra. Szóval, ebben az alaplapban a proci alapfeszültségen betonstabil 133-140 MHz-en, 1,65 V-on pedig 145-155 MHz-en, 1,75 V-on pedig elérheti a 16 x 166 MHz-es határt is, de ez az 1,75 V a gyártó által a processzornak megengedett legmagasabb feszültség is egyben, fölé csak valóban kiváló, esetleg vízhűtéssel szabad menni, gyári hűtéssel semmiképp.

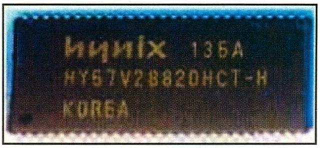
Hangsúlyozom, nem minden proci megy ennyit. De a 133-150 MHz-re igen jó esélyünk van. Most nézzük, hogy érdemes használni ezt a processzort. A hűtés gyári, Intel. Jó nagy borda, halk ventilátor. Ez utóbbi a viszonylag alacsony fordulatszám következménye, ahogy következmény az alacsonyabb levegőszállítási teljesítmény is. Nagyon fontos, hogy használat előtt szedjük le azt a grafitos valamit a gyári Intel borda aljáról, ugyanis ennek a hővezető képessége még alapfrekvencián is épp, hogy kielégítő. A maradékokat mossuk le acetonmentes körömlakklemosóval, és nyomjunk a proci tetejére kb. egy jó babszemnyi szilikonpasztát. Tudnunk kell azt is, hogy a processzor a feszültségemeléssel négyzetes arányban melegszik. Ez a dolog egyik oldala. A másik oldal az, hogy a memóriák meddig bírják tuningot. Az összteljesítmény szempontjából sokkal jobb a lassabb proci - gyorsabb memória beállítás, mint a gyorsabb proci - lassabb memória. Tehát: járassuk a procit azon a legalacsonyabb feszültségen, amelyiken tuningolva stabil, illetve keressük meg azt a beállítást, amellyel a rendszer a memóriát a leggyorsabbra állítva is stabil marad.

Végül pedig egy tévhitet szeretnék eloszlatni. Sokan keresnek úgy tuning-procit, hogy hol gyártották, Malajziában, vagy Costa Ricában. Elárulom a nagy titkot: egyik országban sem gyártanak processzort. A szilíciumostyából készülő processzormagot vagy az amerikai Redmondban, vagy Írországban gyártják. A tokozást, azaz a készre szerelést végzik Costa Ricában, vagy Malajziában. Ennek megfelelően ne azt nézzük, hol dobozolták készre a procit, hanem a típusszámot. Ez pedig a dobozon és a processzoron egyaránt megtalálható, a dobozon a Prod. Code utolsó öt jele. Esetünkben pedig SL668.

Napjaink csökkenő kereslete és az ezzel együtt járó igen alacsony hardverárak bizony sok gyártó céget kényszerítenek térdre. Közéjük tartozik sajnos a koreai Hyundai cég az utóbbi időben Hynix néven forgalmazó memóriaüzeme is. Tárgyalásokat folytattak a Micronnal egy esetleges cégházasságról, de ezek a megbeszélések zátonyra futottak. Miután a koreai állam sem kíván veszteséges céget finanszírozni, így nem maradt más hátra, minthogy a Hynix befejezze a memóriagyártást. Hogy ezért-e, vagy másért, nem tudni, de felbukkantak a piacon a hamisított Hynix memóriamodulok.

A régebbi, Hyundai feliratúakat nyugodtan meg szabad venni, de a Hynix feliratúakat alaposan meg kell nézni. A hamisítás nagyon durva, szabad szemmel is könnyen észrevehető.

Valódi Hyundai-Hynix memória



Hamisított memória

Az eredeti memóriachip felirata sötétszürke, a hamisé majdnem sárga, a felirat betűi is nagyobbak. Az eredeti chipen jobb oldalon alul apró felirat is van, a hamison nincs. Jól figyeljünk oda tehát, ha valahol Hynix memóriát akarnak eladni nekünk.

Régen volt már sikerlista, azaz valamiféle kimutatás, mit érdemes manapság megvenni. Mint mindig, most is kizárólag saját véleményemet közlöm. A legjobb vételen természetesen a legjobb ár/teljesítmény viszonyt értem.

Pentium III – Celeron – CeleronT alaplapok:
Asus Tusl2-C
Abit ST-6

Pentium 4 alaplapok, i850 chipset:
Abit TH7-II (Rambus memória)

Pentium 4 alaplapok, i845 chipset:
Abit BD-7 (DDR Sdram)

Videovezérlők:
Asus V8200 Ti200 64Mb

Hangkártyák:
Sound Blaster Live 5.1

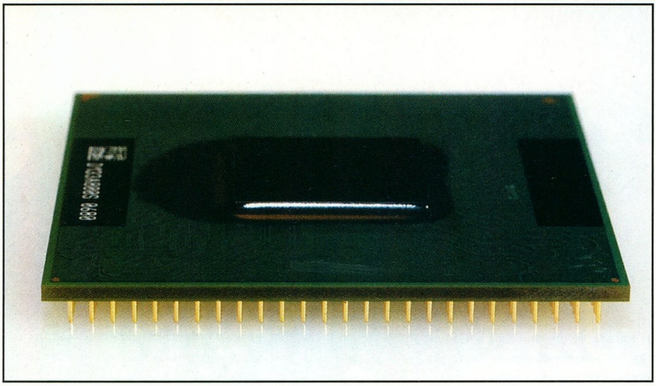
Winchesterek:
Maxtor D740X sorozat

CD-írók:
Sony CRX175 24x10x40

DVD meghajtók:
Toshiba SD-M1612

Rambus memóriamodulok:
Samsung kétoldalas 128, vagy 256 Mb

Itt szükséges tennem azért egy-két megjegyzést is. A videovezérlők közül azért esett a választásom az Asus GeForce3 Ti200-ra, mert tapasztalataim szerint egy kis tuninggal megközelíti a jóval drágább Ti500 teljesítményét. Winchester ügyben pedig: az általam kedvelt, és sokszor bizonyított IBM winchesterek vásárlása kockázatosnak tűnik. Az IBM ugyanis kivonul ebből a piaci szegmensből. A Maxtor viszont a Quantum megvásárlása óta bizonyított a D740X sorozattal. A Sony CD-írók még nem is olyan régen szereztek egy-két kellemetlen



meglepetést a felhasználóknak. Nos, az új típus jóval megbízhatóbb, és rendelkezik a burn-proof technológia egyfajta változatával is. A Samsung kétoldalas memóriák pedig messze a legtuningolhatóbbak ma a piacon. Nagyon nehéz is beszerezni őket, helyettük általában a Syncmax, vagy az Elpida gyártmányokat ajánlják. Ezeket felejtsük el. Ha semmiképpen sem tudunk Samsungot szerezni, akkor keressünk Infineont. Kevésbé tuningbarát, viszont megbízható.

Néhány szó a jelenlegi, vagy jövőbeli GeForce 4 8460 videovezérlő tulajdonosokhoz. A kártya szuper, hasít, meg minden. De tapasztalataim szerint azok a kártyák, amelyek az Nvidia referenciakártyája alapján készültek, hajlamosak a fagyásra. Ez általában hosszabb idejű 3D-s alkalmazások, játékok futtatása során következik be. A hiba oka az, hogy a grafikus processzort hűtő ventilátor teljesítménye gyenge, csak dísznek jó. Konkrétan az Asusnál fordult elő több ízben is az említett fagyás. Nincs is nagyobb öröm annál, mint mikor az ember beledugja a kisebb vagyonba kerülő kártyát a gépbe, oszt fagy. A megoldás a következő: a ventilátort két pici csavar rögzíti a hűtőbordához. Csavarjuk ki a két csavart, emeljük le a ventilátort, a csatlakozóját húzzuk le a videokártyáról. A leszerelt ventilátort és a két csavart tegyük el egy zacskóba, lehetőleg olyan helyre, ahol szükség esetén meg is találjuk, ha mondjuk garanciális okok miatt vissza kellene szerelni.

Az így szabaddá vált hűtőbordára tegyünk egy nagyobb méretű ventilátort, itt tág tere nyílik az alkotói szabadságnak. Rögzíthetjük keresztben, erősebb befőttesgumival, vagy pedig a már sokszor említett pattex-pisztollyal. Mindenképpen ügyeljünk arra, hogy a beavatkozásnak látható nyoma ne maradjon, hisz sosem lehet tudni, mikor kell visszaállítani az eredeti állapotot. A ventilátor csatlakozóját – kiviteltől függően – csatlakoztassuk az alaplapra, vagy pedig egy szabad tápcsatlakozóra. Figyelem: a kártyához feltelepíthető SmartDoctor nevű program sipákolni fog, mert nem érzékeli az alapértelmezés szerint a videokártyára csatlakoztatott ventilátort.

Erről jut eszembe az is, hogy az Asus alaplapok feszültség-hőmérsékletfigyelését végző PcProbe program lassan teljesen használhatatlanná válik. Az ember azt hinné, hogy a programozók azért dolgoznak, hogy az adott program következő változatai mindig jobbak, használhatóbbak, pontosabbak legyenek. Ebben az esetben éppen az ellenkezőjéről van szó. Telepítés után mutat a szerencsétlen össze-vissza mindent, a feszültségek a program szerint ugrándoznak, a proci hőmérséklete pedig alapban 63 fok. A szerencsétlen felhasználó sikítófrászt kap az ijedtségtől, amíg eszébe nem jut benézni a bioszba, ahol pedig minden a legnagyobb rendben van.

Egyik olvasónk hívta fel – egyébként nagyon helyesen – a figyelmemet arra, hogy a múltkori számban, az anti-tuningnál nem szóltam az AMD procikról. E a processzortípus esetében az anti-tuningot, de főleg a ventilátormentes üzemmódot nagyon óvatosan kell kipróbálni. Közismert az AMD procik hőérzékenysége: egy rossz mozdulat, és a proci elköltözik az örök vadászmezőkre. Erre pedig senkinek sincs szüksége. Tehát minél alacsonyabb órajelen, minél alacsonyabb feszültségen járatni, de ventilátorral!! A ventilátor nélküli üzemmódot kimondottan ellenzem!!

A végén pedig – jó szokásomhoz híven – morgolódom egy cseppet. Könyörgöm, ne kérdezzetek ilyeneket, hogy: gépet akarok fejleszteni szeptember környékén. Mi lesz olcsóbb, mi lesz drágább, mit vegyek majd? Ha én ezt előre tudnám, akkor azonnal jósdát nyitnék, de legelőször a heti lottószámokat jósolnám meg. Azt sem lehet tudni, hogy a jövő héten mi lesz, nemhogy szeptemberben. Felmegy a forint, lemegy a dollár, lemegy a forint, felmegy a dollár, lebukik egy-két importőr/nagyker, leég pár gyár, a brazil tevehajcsárok megtorpedózzák az alaplapszállító-konvojt, lehet eső, lehet hó. Vásárlási tanácsot szívesen adok a vásárlás tervezett időpontja előtt maximum egy héttel. Itt is lehet tévedni, de nagyon nagyot nem.

Itt a szép idő, ne gubbasszatok állandóan a gép mellett, tessék menni kirándulni! És miután a doktornő kiszedte belőletek a kullancsokat, vissza lehet ülni a gép elé.

Old Man
oldman@axelero.hu
oldman.ini.hu

GRAB

Zenei védelmek. Ebben a hónapban az Audio CD másolásvédelmekről fogunk beszélgetni. Nem csak azért, mert egyre több lemez kerül ilyen-olyan védelemmel ellátva a boltok polcaira, hanem azért is, mert a sajtó nagyon sokat foglalkozik a kérdéssel mostanában, és bizony, hmm, hát nem mindig a szakmailag legjobban felkészült emberek ragadnak tollat a téma kivesézése céljából. A legnagyobb hiba, amit az újságírók elkövethetnek – és sokan el is követik –, hogy technológiai ismertetés gyanánt vakon begépelik az adott fejlesztő, kiadó honlapján található szöveget. Ennek a 90%-a ugyanis süket marketing, a maradék 10% meg elmegy az írásjelekre és a névelőkre, kötőszavakra. Ez fokozottan igaz a manapság használatos Audio CD másolásvédelmekre, ugyanis számtalanszor előfordul, hogy ugyanazt az apró trükköt használják másolásvédelem gyanánt, de az egyik cég „encrypted digital data", a másik meg „special identifocation layer" elnevezésekkel bombázza a szerencsétlenül pislogó felhasználót és információra éhes újságírót. Hogy miért is cikkez mostanában mindenki a zenei lemezek másolásvédelméről? Egyrészt azért, mert sok felhasználó, vásárló becsapottnak érzi magát, amiért az 5000 forintos lemeze nem játszható le számítógépben (ha nincs szerencséje, akkor máshol is meggyűlhet vele a baja, de erről később). Másrészt azért, mert az elmúlt hetekben nagy botrányt kavart, amikor egy németországi számítástechnikai szaklap munkatársai részletes cikkben bemutatták, miképp lehet egy fekete alkoholos filctollal, vagy egy kis átlátszatlan ragasztószalaggal kiütni a leggyakrabban használt másolásvédelmi eljárást. Nevezetesen arról van szó, hogy a védett lemez olvasható oldalán általában látható egy vékony csík, amelyet satírozással, vagy – barbárabb módszer – leragasztással eltüntetve, vagy csak kis részen megszakítva a védelem eltűnik, a lemez hipp-hopp lejátszható lesz mindenféle PC-ben is. Ilyenkor minden egészséges ember elgondolkodik, vajon mennyi igaz abból a töméntelen technikai sületlenségből, amit a védelmek fejlesztői írnak a védelem alapjairól, működési elvéről. Nos, nem akarok nagyon aljas lenni, de nem sok. Nézzük csak meg, hogyan működnek az Audio CD másolásvédelmek.

Ha valaki régebb óta olvasgatja a Grab rovatot, annak nem lesz újdonság, amit most leírok. A CD-lemezeken (legyenek azok Audio vagy adatot tartalmazó CD-ROM korongok) az adatok szervezési rendszere nagyon egyszerű sémát követ. A legnagyobb elem, amely minden mást magában foglal, a Session. A magyarított CD-író programokban ezt szokás „szakasznak" vagy „menetnek" is hívni, én inkább maradok az eredeti elnevezésnél, mert így elkerülhetjük a félreértéseket. Egy Session három részből áll, van a Lead-In (bevezető zóna), a tényleges adatok Trackekbe (sávokba) szervezve és a végén a Lead-Out (kivezető, vagy befejező zóna). Hogy a Sessionön belül milyen trackek vannak, milyen típusúak (adat, audio), és hogy mettől meddig tartanak, az egy különleges ponton és formában a Lead-In bizonyos részeibe ke-

rül bekódolásra. A rendes Audio CD lemezeken egy Session található. A zenei lejátszó a lemez behelyezése után megkeresi a Lead-In zónát, és dekódolja az ott található adatokat. Ebből megtudja, hogy hány darab Track van a Sessionön belül, ezek hol kezdődnek – indulhat a lejátszás. A számítógépes adattárolás azonban felvetette az igényt, hogy egy lemez megírása után esetleg még további adatokat írhassunk ugyanarra a korongra (ha maradt még hely). Ekkor született a Multisession mód, amelynek köszönhetően egy lemezen akár több Session is lehet. Amikor új Session íródik a lemezre, akkor – a CD-író program beállításitól függően – az előző Session tartalmát is elérhetővé tehetjük, hiszen az újonnan felírandó fájlrendszerbe az előzőleg rögzített fájlok adatai is bejegyzésre kerülhetnek. Értelemszerű tehát, hogy ha olyan lemezt teszünk a CD-olvasóba/íróba, amelyen több Session található, akkor az operációs rendszer mindig az aktuális, azaz a legfrissebb, utoljára felírt Session tartalmát, illetve az ott található fájlleíró rendszert igyekszik beolvasni. Az Audio CD lejátszók nem törődnek az első Session tartalmán kívül semmi mással. Innen már egyenesen jön az ötlet, hogyan lehet kiszúrni a szerencsétlen PC-kkel. Mi van akkor, ha a második, vagy harmadik Session olyan adattracket tartalmaz, amelyen belül szándékosan korrupt, olvashatatlan adatmező található értelmes fájlrendszer helyett? Vagy ha az utolsó Session egyszerűen nem is található meg teljesen egészében a lemezen, hanem a vége túlmutat a lemez fizikai méretén? Az operációs rendszer ilyen esetben kétségbeesetten próbálja

rákényszeríteni a CD-meghajtót arra, hogy olvasson be valamit a lemez olyan területéről, amelyik olvashatatlan, vagy egyáltalán nem is létezik! Más szabványtalan huncutságokat is lehet kreálni a lemezekre, amelyek ilyet tudnak okozni. Ettől az egész rendszer lefagyhat. Olyan operációs rendszer esetén, amikor a rendszer a behelyezett lemezeket bootolás közben mountolja fel, akár még az is előfordulhat, hogy az operációs rendszer be sem töltődik, vagy csak órák után (közben meg a CD-ROM olvasó feje vitustáncot jár a meghajtóban), ilyen gondokról ezerfelé olvashatunk az Interneten. Hogyan segít akkor a filctoll, illetve a ragasztószalag? Ha ezekkel a módszerekkel a második Session bevezető zónáját lefedjük, akkor a rendszer olybá véli, hogy ott nincs Session, vagy egy lezáratlan olyan lemezt feltételez, amelyet további írásra szánunk. Tehát az első Session tartalmát elérhetővé teszi (mint egyetlen hasznosnak talált adatot), és a másolásvédelemnek annyi. A kereskedelmi forgalomban lévő Audio CD másolásvédelmek 90%-a bizony erre épül, kiegészítve néhány apróséggal. Így múlik el a világ csodája, egy 100 forintos filctoll kinyírja a több tízezer dollárért vett védelmi eljárást.

Na sziasztok!
Gép előtt ne üljetek, békauszony, búvárszemüveg, szalmakalap legyen kéznél, irány a part!

PPéter

www.cdgrab.hu

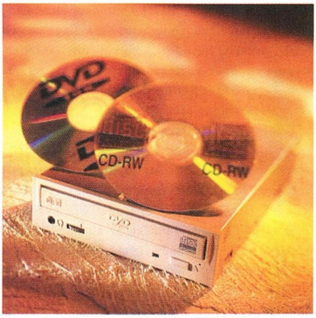
TOSHIBA SD-R1202 COMBO

Combo-lkozzunk? A combo (a CD-újraírót, CD-olvasót és DVD-olvasót ötvöző) meghajtók nagy kedvenceim. Számos levelet kaptam már, hogy nem kellene ilyenekről cikket írni, mert hogy ezek a meghajtók jóval drágábbak, mintha különkülön vennénk egy-egy CD-írót és DVD-ROM olvasót. Kérem szépen, ez ma már nem igaz. Ezenkívül legalább annyian örülnek az ilyen meghajtók tesztjeinek, mint ahányan felszólalnak ellene, hiszen sok felhasználó a számítógépházának mérete miatt, vagy csak a praktikusság okán szívesen venne ilyet. Tehát kijelenthetem, hogy a combo meghajtókat továbbra is kitüntető figyelemmel fogjuk kezelni a PC Guru hardverszekciójában, mivel úgy gondoljuk – és nem vagyunk egyedül ezzel a véleményünkkel –, hogy idővel csak az ilyen meghajtóknak lesz létjogosultságuk. Sőt, előbb-utóbb a DVD-írók/újraírók is elterjednek majd, amelyek gyakorlatilag e combo meghajtók következő generációs előfutárainak is tekinthetők, hiszen a DVD-írás/olvasás mellett a CD-újraírással is boldogulnak majd. A visszafelé biztosítandó kompatibilitás érdekében a CD-k kezelése még sokáig nem lesz elhanyagolva a DVD-ROM olvasókban és írókban függetlenül attól, hogy az adott DVD-újraíró melyik írható DVD szabványt képviseli majdan.

Elvárások... Nem is olyan régen egy Philips combo meghajtóról zengtem ódákat az újság hasábjain, és akkor úgy gondoltam, a tökéletes combo megérkezett. Csak azt sajnáltam, hogy kiváló tulajdonságai ellenére olvasási képességeiben az a combo nemigen tudott versenyre kelni napjaink szuper CD-ROM és DVD-ROM olvasóival. Ez mondjuk minden combo meghajtó esetében így szokott lenni, hiszen a robosztus, kettős fejegység miatt az elérési idők nem jók, a mechanika és szervo kissé eltérő felépítése miatt a fejmozgatás, pozícionálás sokkal lassabb. Olyan combo meghajtóról álmodtam már jó ideje, amely egy kicsivel jobb ezen a téren. Nem kellett sokáig várni rá. A Toshiba legújabb, 16x-os DVD-ROM meghajtója, az SD-M1612 szerepelt már a Guru hasábjain, és kitűnő értékelést kapott. Néha arra gondoltam, milyen lenne egy hasonló olvasási képességekkel megáldott combo meghajtó – és íme, mintha csak kitalálták volna a gondolataimat, a Toshiba piacra dobta SD-R1202 „fedőnevű" öszvér drive-ját.

... és amit kapunk. A Toshiba SD-R1202 combo CD/DVD olvasóként majdnem olyan gyors és kezes, mint az SD-M1612. Nagyon halk, és ami a legfontosabb, nem háklis a CD-R és CD-RW lemezekre, ami bizony néhány – amúgy gyorsnak mondható – DVD-ROM meghajtó sajnálatos betegsége. Véleményem szerint, a harmadik generációs DVD-ROM drive-ok megjelenésekor épp ideje lenne, hogy a túlnyomórészt még inkább CD-kből álló lemezgyűjteményeinket az új meghajtók jól kezeljék (és itt nem csupán a combókra gondolok).
Látszólag egyetlen negatívuma lehet a meghajtónak: a „mindössze" 16x-os CD-R írási sebesség. De ha belegondolunk – és főleg, ha a forgalomban lévő írható lemezek minőségét figyelembe vesszük –, a 16x-os írás több, mint elegendő. Tekintve, hogy a 20x-osnál gyorsabb írók esetében a maximális írási sebesség nem a lemez teljes felületére vonatkozik, így látványos gyorsulást amúgy sem nyerhetünk – ellenben a minőséggel sokszor gond lehet a 20x-os határ felett. Szóval, én így bátran kijelenthetem, hogy az SD-R1202 teljes értékű CD-író masina. Ha valaki sokat dolgozik újraírható lemezekkel, akkor meg különösen ajánlom: a Toshiba DVD-ROM meghajtókhoz hasonlóan gond nélkül pörgeti a CD-RW korongokat, legtöbb esetben nem is tűnik fel, hogy gyárilag préselt CD-R, avagy CD-RW lemezt olvastatunk vele. A CD-RW lemezek olvasási sebessége ugyan lassabb, de dicséretes módon az elérési idő nem csökken, ennek köszönhetően a mindennapi használat során (amikor nagyrészt fontosabb az elérési idő, mint a végsebesség) jól viselkedik. Rendkívül vonzó tulajdonság, ha nem csak gyári lemezeid vannak.

DVD-Video. Egy combo azért combo, mert DVD lemezeket is olvas. A Toshiba SD-R1202 12x-es DVD-ROM meghajtó is ilyen, ennek köszönhetően a DVD-n kiadott szoftvereket és DVD-Video filmjeinket egyaránt használhatjuk vele. Sajnos – a nemzetközi elvárásoknak megfelelően – a meghajtó az úgynevezett RPC-2 besorolásba tartozik, tehát a regionális kódok változtatása csak 5 esetben lehetséges, utána az utolsónak beállított régiókód marad érvényben véglegesen. Az interneten számos olyan oldal van, ahonnan letölthetők az ilyen RPC-2 besorolású termékek módosított, feltört BIOS frissítései, amelyek kiiktatják a regionális megkötést, vagy végtelen beállítási lehetőséget adnak. Ezek szigorúan illegális módosítások, mindenki csak a saját felelősségére próbálja ki ezeket – egyébként jelen pillanatban ehhez a meghajtóhoz nem találtam ilyen „törést", tehát csak akkor vásárolj ilyet, ha csak egyféle régióba tartozó lemezeid vannak. A regionális kötöttség, illetve a korlátozott beállítási lehetőségektől eltekintve tökéletes választás PC-s DVD-Video mozizásra, ugyanis nem zúg (ami felettébb idegesítő a filmek élvezete közben), szépen vált a rétegek között



(nincs három-négy másodperces akadás), és mind előre-, mind hátraléptetés, keresés közben folyamatosan küldi az adatokat, tehát a kép folyamatos és szaggatásmentes lesz. A DMA támogatásnak köszönhetően a meghajtó maga minimális erőforrást igényel a CPU felől, tehát kellően gyors processzor esetén a szoftveres DVD-lejátszás sem gond.

Végkifejlet. Egyetlen kimondottan negatív dolgot tapasztaltam a használatakor: nem igazán volt használható forrásnak, ha a vele egy kábelen lévő CD-íróra szerettem volna közvetlenül CD-t másolni róla. Ha a két egységet szinkronban szerettem volna használni, akkor a Burn-Proof sokat dolgozott a másik íróban. Ez azért érdekes, mert az SD-M1612 szépen megy nekem a Plextor 40x-es íróval: egy kábelen vannak, és a közvetlen CD-Copy sem gond, ha az SD-M1612 a forrás. De mivel ezt a combo meghajtót nem valószínű, hogy olvasóként használná valaki egy másik író mellett, így ennek nincs túl nagy jelentősége.
Ne riasszon el a látszólag „lassú" CD-R írási végsebesség. Ez jó meghajtó, méltó társa a Toshiba SD-M1612-nek, szervesen illeszkedik a Toshiba jelenlegi termékpalettájába. Az ára roppant kellemes, olcsóbb, mint egy alsó kategóriás 20-24x-es CD-író és egy olcsó DVD-ROM olvasó együttesen – ha nincs túl sok hely a gépedben, és „megelégedsz" a 16x-os CD-írással (ami szerintem teljesen elegendő), a 12x-es DVD olvasással, és mindenek felett olyan meghajtót szeretnél, amelyik nagyjából mindent-mindig elolvas, akkor a választás nem kérdéses.

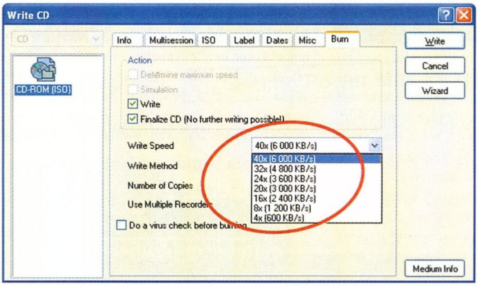
PPéter
ppeter@cdgrab.hu

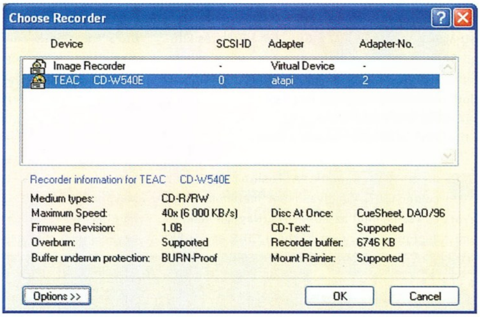
www.multimedia.hu

TEAC W540E(K)

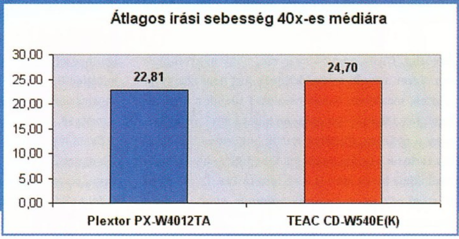
A Teac újra támad. A kicsit is hozzáértőbb felhasználók tisztában vannak vele, hogy a TEAC CD-RW meghajtók a technológia élvonalába tartoztak az előző generációs írók (még a 12x-esnél lassabb, Burn-Proof nélküli írás) korában. Megnyugtatásul közlöm, nincs ez másként ma sem. A TEAC CD-újraírók minősége nemigen hagy kívánnivalót maga után, ellenben – legalábbis hazánkban – a TEAC (még a legújabb modellek is!) annyira olcsó lett, hogy sokan emiatt nem merik megvenni a fantasztikusan jó áron kínált, meglehetősen gyors írókat. A kereskedelmi törvényszerűségek morbid visszássága, illetve a gyanakvó vásárlói lélek melléktermék az állandó agyalás, gyanakvás, miszerint ha valami olcsó, akkor tutira rossz minőségű is. Szerencsére a CD-RW piacon végbement drámai árzuhanás a TEAC esetében nem járt együtt a régi, jól megszokott nívó bárminemű csorbulásával. Most aztán lehet szemöldököt ráncolni: micsoda dolog, hogy itt rögtön a cikk elején verdiktet mondok, holott az értékelés a cikk végére dukálna. Sajnálom, de a 40x-es TEAC író (pontos típusa TEAC W540E) olyannyira kedvező benyomást tett rám, hogy egyszerűen képtelen vagyok magamban tartani a lelkesedésem. A TEAC régebbi íróiról is jó véleményem van, évekkel ezelőtt nem kevés CD-sokszorosító toronyba építettem be az akkori 6x-os és 8x-os változatokat. Mindig is megbízható, strapabíró meghajtókat gyártottak, de valahogy, valami mindig hiányzott az összképből, ami a Plextor, Sanyo, vagy Yamaha meghajtók közé emelhette volna népszerűségben a TEAC termékeket. Talán az volt a baj, hogy a TEAC soha nem követte vakon a piaci trendet, sok esetben az utolsók között „kapcsolt" a nagyobb sebességű írók piacra dobásakor. Viszont ennek köszönhetően minden egyes termékük azt adta, amit a technikai leírások ígértek, és ez nagyon ritka dolog. Amikor a többi gyártó a 12x-es íróik BIOS frissítésén küszködött, hogy a túl korán piacra dobott meghajtók gyermekbetegségeit orvosolja, akkor a TEAC komótosan, biztosan gyártotta a maga 8x-os, de betonstabil, szinte hibátlan íróit. Kifizetődő politikának bizonyulhatott, mert a cég fejlesztői és marketingesei nem is szakították vele jó darabig. Ezért is lepődtem meg, amikor a TEAC váratlan rohammal felzárkózott a sebességi őrülethez, és egyre-másra adta ki az újabb íróit alig lemaradva a szokásos „élboly" képviselőitől. A W540E sem késett sokat, hiszen a 40x-esnél gyorsabb írók még nem érkeztek meg egyetlen gyártótól sem, így a TEAC még időben fel tudott zárkózni a sebességi versenyt vezetők kis csapatába

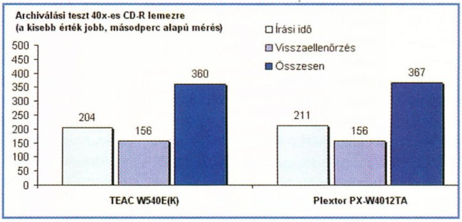
Jöhet a menet. Íme, kezdődjék hát a mérkőzés, a piros sarokban a kihívó, a TEAC W540EK CD-RW meghajtó (a K betű a dobozos kiszerelésre utal, a drive megegyezik az OEM-ként is kapható W540E-vel). A kék sarokban a kihívott, a CD-írás koronázatlan királya, a Plextor PX-W4012TA. A kihívó szemlátomást nyugodt, pedig ellenfele nem csekély díjat begyűjtött már a szaksajtóban, a bajnok viszont kissé mintha idegesnek tűnne – vagy csak én remegek, hogy szeretett Plextoromat most az egyszer alaposan megszorongatják? Nézzük meg jobban a pimasz kihívót. A TEAC W540E(K) a szokásos puritán előlappal igyekszik elaltatni az ellenfél figyelmét. Doboza, a hozzá kapott kellékek, és a dokumentáció viszont sejteti, hogy a TEAC komolyan gondolja a palotaforradalmat. A narancssárga, ezüst és fekete színekkel kombinált doboz a múlt hónapban tesztelt Pico1 CopyStation dobozának külcsínéhez hasonlít, tehát a cégnél ügyelnek az egységes kép kialakítására – nagyon helyes. Apróság, de nekem tetszik. Nézzük, mit mutat a papírforma. A technikai specifikáció szerint a két meghajtó meglehetősen hasonló képet mutat. Mindkét drive a Sanyo által kifejlesztett Burn-Proof technológiát használja a Buffer-Underrun, azaz a lassú adatátvitel miatti leállások kivédésére, bár a TEAC dobozán ez a WriteProof nevet kapta. A Plextor 4 MB, a TEAC 6,5 MB (tudom, hülyén hangzik, de minden tesztprogram ezt írta ki) cache memóriát tartalmaz. A Plextor meghajtót már hosszú hónapok óta használom, és úgy vettem észre, hogy a 4 MB éppen hogy elég, tehát ebből a szempontból a TEAC mindenképp szimpatikusabb. A támogatott írási sebességekben is megegyeznek, mindkét meghajtóból egyaránt hiányzik a 12x-es, a 6x-os, a 2x-es és az 1x-es írási sebesség. A 12x-es írási sebesség a High-Speed CD-RW lemezek esetében természetesen igénybe vehető, de CD-R égetés során nem. Audio CD lemezt tehát mindkét meghajtó esetében, leglassabban 4x-esen írhatunk. Nem épp szívderítő információ az igényes, audiofil rajongóknak. A Plextor mellett szól a VariRec írásmód, amellyel akár a birtokunkban lévő, kényesebb, igényesebb berendezések olvasási képességéhez igazíthatjuk a megírt zenei lemezt – a jitter érték állítása, a lézer-intenzitás és a pitek mérete változtatásának köszönhetően fantasztikus minőségi ugrást jelenthet, de nem feltétlenül és nem minden lejátszó esetén. A zenei CD-k beolvasásában mindkét meghajtó kiválóan teljesített, a Plextor 147, a





	TEAC CD-W540EK	Plextor PX-W4012A
Csatolás	ATAPI	ATAPI
Buffer	6,5 MB	4 MB
Átvitel	ATA-33	ATA-33
Burn-Proof	igen	igen
VariRec	nem	igen
M. Rainier	igen	nem
Max. olvasás	48x	40x
Max. írás	40x	40x
Írás elve	Z-CLV	Z-CLV
Újraírás	12x (High Speed)	12x (High Speed)





TEAC 150 másodperc alatt grabbelte be a tesztlemezt (ennyi különbség akár mérési pontatlanság, vagy egy pillanatnyi erőforrás-ingadozás következménye is lehetne, de a tesztet többször megismételtem, és az eredmények maradtak).

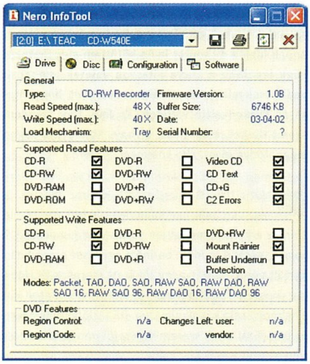
Finomságok. Amíg a Plextor VariRec terén brillírozik, addig a TEAC egy új szabvány, a Mount Rainier terén jeleskedik. Ez a szabvány lehetővé teszi, hogy a PC-k a CD-RW meghajtókat már BIOS szinten tudják kezelni, tehát az UDF (packet) módban írt korongok operációs rendszer nélkül kezelhetők (olvashatók/írhatók) lesznek. Ez újabb lépés a floppy-, és egyéb kis kapacitású meghajtók végérvényes száműzése felé, hiszen a Mount Rainier (továbbiakban MR) kompatibilis PC-k a MR támogatású CD-RW meghajtókon kívül nem igényelnek semmilyen más, kivehető, hordozató médiát. Minden ilyen feladat megoldható lesz a CD-újraírónkkal, akár DOS szinten is (legalábbis a törekvés valami hasonló irányba mutat). Elvileg a Plextor PX-W4012TA is kap majd idővel MR támogatást egy firmware frissítéssel, tehát a TEAC meghajtó előnye e téren csak időleges, de mindenképp említésre méltó (amíg nem jelennek meg az MR kompatibilis alaplapok és alaplappi BIOS-ok, addig nincs is sok értelme a dolognak).

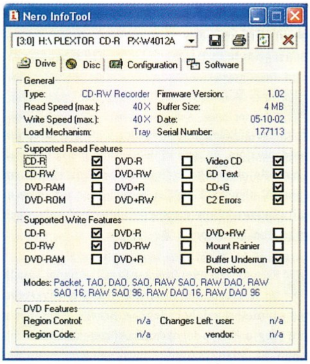
A Plextor szoftvertámogatottsága némileg jobb. A CDRWIN egy hete megjelent változata például csak 24x-es írónak ismeri fel a TEAC meghajtót, és az Adaptec (Roxio) szoftverek is csak mostanában kezdik támogatni. A Nero és a DiscJuggler tökéletesen kezeli. A két CD-író minden másban azonban szinte fej-fej mellett teljesít. Mind írási sebességben, mind olvasásban egyenrangú partnerek, sőt, a TEAC sok esetben kicsivel gyorsabb a Plextor meghajtónál. A TEAC sok olyan lemezt is hajlandó megírni 40x-esen és 32x-esen, amelyet a PX-W4012TA határozottan csak 24x-esre minősít, és nem is hajlandó ennél nagyobb tempóval égetni. Az ilyen lemezeket a TEAC általában vagányul megírja 40x-esen is, de a megírt lemez azért hajszálnyival rosszabb minőségi értékelést mutat az utólagos visszaellenőrzésen: mintha a 24x-esen írtuk volna meg (akár a TEAC, akár a Plextor íróval). A TEAC tehát engedékenyebb, gördülékenyebb, a Plextor kicsit akadékoskodóbb, és sok esetben – be kell, hogy valljam – kényelmetlenebb, lassabb. Ha a teljes képet nézzük, akkor viszont a szituáció sokkal árnyaltabb, hiszen a jobb minőségért cserébe talán érdemes lassabban írni – nyilván ez függ attól is, milyen lemezre írunk, és mennyire fontos az adat, amelyet felírni szándékozunk. A TEAC sok esetben gyorsabban írja meg az adott lemezt, és a minőségi elmaradás messze nem számottevő – mintha egy kicsit jobban ismerné fel a behelyezett lemezek maximális égetési sebességét, mint a Plextor.

Úgy látszik, ahol a Plextor megtette a magáét (a CD-író szoftverek fejlesztőivel kialakított jobb kapcsolat a gyors támogatottság érdekében), ott a TEAC munkatársak mulasztottak, ellenben ahol a Plextor kicsit gyengébb (a CD-R lemezek korrektebb felismerése a maximális sebesség meghatározásához), ott viszont a TEAC végezte el rendesen a házi feladatot. Az Audio CD lemezek égetésében – még a VariRec használata nélkül is – jobb a Plextor, ez egyértelmű. Az érzékeny asztali lejátszón, illetve az igényesebb hangrendszerekkel kipróbált tesztlemezek, másolásvédelmek (nem az Audio, hanem az adatlemezeken található védelmek) kijátszásában egyformán teljesítenek, a CloneCD támogatja mindkét írót, de a legújabb másolásvédelmeket egyikkel sem lehet tökéletesen duplikálni.

A mérleg nyelve tehát nemigen mozdul, szilárdan áll középen, a meccs döntetlenre hajaz. Ellenben itt jön be a TEAC W540E fogyasztói ára, amely a kisebb pénztárcájú vásárlók esetében mindent eldönthet. A TEAC sok helyen mintegy 7-8 ezer forinttal olcsóbb (nettó áron számítva), mint a Plextor drive. Nem is kommentálom a dolgot. A TEAC W540E képében veszélyes trónbitorló érkezett, a harc pedig az árlistákon, a kiskereskedői boltok polcain fog eldőlni. Az egyik szemem sír (a Plextort gyakorlatilag legyőzték), a másik meg nevet (olcsó és gyors CD-írók korszaka köszöntött ránk). Döntöttem. Megtartom a TEAC-et is, így lesz a legjobb.

PPéter
www.cdgrab.hu





Üdvözlet. Olyan nagyon nyár van, hogy nagyon nyár van. Ezzel nyilván semmi különös hírt nem közöltem veletek, maximum onnan nekifutva tudjuk a nem túl izgalmas időjárás-jelentésemet használni valamire, hogy a nyárhoz, illetőleg annak augusztus hónapjához tartozik a mi kis egyhetes táborunk, amely jó szokásunkhoz híven idén is meg lesz tartva. És akkor ez itt most reklám is (gyertek, gyertek, marha jó lesz stb., de amúgy tényleg), de nem utolsósorban válasz sokak levelére (pusszantás érte nektek), hogy igen, lesz, időpontja ezmegez, helye ugyanaz, mint tavaly, ára is valamennyi, és igen, ott lesz mindenki, aki számít, és még többen is. Mondanám, hogy lapozzatok az 87. oldalra, mert ott van minden info, de igazság szerint jelen pillanatban fogalmam sincs, hova tördeli befelé ezt a törd., de amúgy sincs semmi jelentősége, lapozzátok és olvassátok végig az egészet, és közben meglesz. Na, ennyit a bootfolyamatról, kezdődik a levrov.

Külvilág. Csőváz Brazil! Mi a pálya? Milyen filingek keringenek benned az új Szpájdörmenművi és a Sztár Vorsz-film kapcsán? Bedek, vagy gudok? Mivel ez nem a Levrov témája, a további filmes kvescsönjeimet mellőzöm.

Megmondom őszintén, egyik fim sem tetszett. A Pókember (inkább Pókiszonynak kellene neveznem, ha nem lenne más hasonló nevű film, amelyik mellesleg inkább nézhető) első harmadánál tovább nem jutottam, és minden jel szerint nem is nagyon fogok. Az SW Episode 2 legalább látványos volt, ha jó nem is, és már ez is valami, de szerintem kevés, valahova eltűnt a filing, és ennyi maradt. Nem mondom, hogy aggódom az amerikai filmgyártásért, mert tényleg nem, de valamit csak kellene kezdeniük magukkal, mert egyre inkább kétségbeejtő, amit művelnek. Persze, megértem, ha ez a minőség nekik jó (ugyebár a Pókman iszonyatos siker a nagy kacsaúsztató másik felén), illetve ott erre van igény, akkor nem is csak a filmgyártásukkal van ott baj... *(Brazil koma, a Spider-Mant a 9-15 éves korosztálynak készítették – no meg azoknak, akik a képregényre izgultak(nak) –, nem is csoda, hogy nem tetszett, és itthon nem lesz siker... Viszont a zenéje nagyon cool – a korr.)*

Az én nagy gondom az, hogy unatkozom. Nem tudnál ajánlani valami jó, izgalmas játékot? Ha nincs ötleted, legalább valami gumicukrot ajánlj, mert már annyi a selejtes áru a piacon, hogy szinte lehetetlen a sok szar közül kiválasztani a legjobbakat. Annyi manim meg ugye nincs, hogy az összes fajtát kipróbáljam (miből mennék moziba???). Szóval TE, mint tapasztalt gumicukor-zabáló és sörivó bajnok, adhatnál egy-két tippet. Na, ideje mennem.

(Python Sebae)

Na ne mondd már, hogy unatkozol. Jó-jó, velem is előfordul egy párszor, pl. SW2 nézése közben volt ilyen érzésem nekem is, de annyi mindent lehetne csinálni, esetleg ha kiszakadnál egy pillanatra a PC-d bűvköréből, és körülnéznél haverok szinten, ugyebár. A sörivás és gumicukor-zabálás pont semmit sem old meg, mindösszesen csak a pókhas kialakulását hivatott elősegíteni, ami nem feltétlenül gáz: ha eléggé tehetséges vagy, akkor talán a Spider-Man 2 – A pókhas varázsa epizódban érted fognak rajongani az amerikai szellemi elit tömegei. De tudod mit, nem is kell, hogy eltávolodj a számítógép közeléből, számos remek időtöltést lehet találni, elsősorban izé... sorban én a helyedben olyan elfoglaltságot keresnék, amelyik nem feltétlenül egyedüli, hanem társas szórakozás. Hidd el, nincs jobb annál, amikor sok ember játszik együtt, dumálnak, hülyülnek, ilyesmik. Hm, talán mégiscsak próbáld meg számítógép nélkül ugyanezt, azt mondják egyesek, úgy is jó móka. Ha meg már semmi sem segít, olvasd végig a PC Gurut párszor, annyi minden érdekes van benne állítólag a levrovon kívül is.

Lelki szemetesláda rovat. Szia! A 2002/5-ös számban olvastam annak a fiúnak a levelét, és az Ő levelére kapott válasz alapján szeretnék némi hozzáfűznivalót mondani. TELJESEN IGAZA VAN, miszerint a mostani lányoknál az a divat, hogy ribancoknak öltöznek, van rajtuk 15kg festék, de ha csak egyszer is meglátnám őket a vakolás nélkül, inkább lennék buzi! (Na jó, ez egy kicsit erős kijelentés volt, de hát ez van, na!!!) Nos, nem állítom, hogy festékkel nem szépek, de amint kiderül, hogy milyenek belülről, azonnal elmegy tőlük a kedvem. És most elérkeztünk levelem fő témájához, hogy NEM CSAK A KÜLSŐ SZÁMÍT!!! Sok lány azt hiszi, hogy ettől buknak rá, mármint arra, hogy max. 2 hétig jár egy pasival, aztán elővéve a bociszemeit, kijelenti, hogy nem szeret többé. (Vagy eleve nem is szeretett!) Kérdem én: MIÉRT JÓ EZ?! Itt például (Salgótarjánban) majdnem minden liba ilyen (néhány kivétellel!). Nem tudom, hogy másutt ez hogy van, de ha Salgoo-Citybe akartok jönni csajozni, inkább maradjatok otthon a TV előtt egy üvegcse söröcskével! Úgyis most van a foci VB, sz***k a büdös ribikre, majd cseszegetnek mást! Ha meg feltétlenül nőre van szükséged, a késő esti órákban látogass el Magyarország egyetlen olyan TV csatornájára, amelyikben 3-as van! Mostanában úgyis kezd javulni a műsor... :) Minden jót nektek, aztán ha találkoztok egy rendes csajjal, feltétlenül adjátok meg a számát!!!! By:

OLDVOMIT(tm)

Ez a levélke már megint nem kapcsolódik feltétlenül a PC Guruhoz, de mit tegyek, ha mindenféle dolgokkal megkerestek, mint pl. ilyenekkel is, hát legyen. Nem mintha különösképpen égne bennem a vágy, hogy ilyesmiben tanácsot adjak, és nem is fogok, csak felhívnám ezzel a levéllel is a figyelmet arra az örök igazságra, amire eme kedves levélírónk is rájött: nem mind arany, ami fénylik. Legyen itt akár lányokról, gamékről, filmekről vagy akármiről is szó. Többek között ezért is szeretem a Törd.-öt, őszinte, nem akar szépnek látszani (nem mintha sikerülhetne neki) ezzel elhitetve, hogy ő kedves és okos is, meg minden... Természetesen nem is az. :) *(DE!!! - a törd.)*

SMS. TE ALLAT!

Ez itt egy tökéletes sms. Rövid, lényegre törő, van mondanivalója, és nem utolsó sorban nem tartalmaz semmiféle olyan ékezetes betűt, amelyik miatt nem lenne jól olvasható a PC-n, mert hiszen ezt is az e-mail címemre küldte emelkedett lelkületű írója. Csak így tovább, jók vagytok. :)

Komoly tévedés. Szevasz Brazil. 2 témát vetnék fel. 1 Lesz Guru Tábor???? **(Lásd a bevezetőt, meg a hirdetést valahol a lapban. Braz)** 2, Szerintem a Törd meg a Korr a legokosabb köztetek. Állakat felszedni. Na. Miért??? Gondolj bele. Van egy cikkíró, aki ért 1 adott dologhoz. Mindenki ért egy adott dologhoz. DE. Mire az újság kikerül szerető kezünkbe, addig a korr. korrodálja :), a törd. meg tördeli. De, hogy ezen kötelességüknek eleget tudjanak tenni, el kell olvasniuk minden cikket, és mikor elolvassák, és kijavítják, addig ragad rájuk ám elég sok minden!!! Nem Vicc!!! Mert ha rossz egy szó, és hogy azt ki tudják javítani helyesre, ahhoz kell egy jó nagy szókincs is!!! Tehát szerintem ők Ketten a legokosabbak. Na most lehet röhögni. Bizony! Sziasztok, meg minden jót.

(Nagy Sándor)

Ez egyáltalán nincs így. A végigolvasás nem jelent automatikusan valamiféle tanulást is, emlékszem, annak idején többször is volt rá példa, hogy átolvastam egy párszor a tankönyveimet, és mint látható... Na, de ezt hagyjuk, maradjunk a felvetett témánál. Elmondom a kőkemény valóságot. Szóval a Korr. még csakcsak valamennyire okos, és picit talán intelligens is, végül is, néha egészen jó javítgatásai is vannak, habár a nagy számok törvénye alapján ez valamennyire normális jelenség. A Törd.-del kapcsolatban azonban semmi ilyesmit nem tudnék elmondani. Hát már ide a levrovba, az ő nagy jótevőjének rovatába (gyk. ÉN vagyok) sem ír semmit, pedig régebben legalább itt csillogtathatta mattfekete elméjét. Lehet, hogy már nem szeret engem? Vagy csak az XXL-es levrovhossz miatt nem tud egy ideje beleírni semmit sem? :)))) Óóóóóóó, Törd, tördek tördje, válaszolj már, mert szétverem a fejed.

(Khmmm. Ez a „jótevő" egy kicsit azért erős volt. Max inkább „Jót evőt" írhattál volna Te kis potrohos. Válaszolva az olvasásra: őszintén megvalva, én max. a levrovot olvasom el az újságból – na nem azért mert érdekel, hanem mert figyelni kell mikor ki szól bele –, semmi másért. A játékokat inkább végigjátszom. – a törd.)

Törd. és Korr. megkövetése. Csá Brazil! Remélem nem veszed zokon, hogy zavarlak de hát ezt kell szeretni. Nagyon király a lap, meg vagyok vele elégedve.:) Te is nagyon király vagy, csak jól titkolod. Lehetne egy hozzászólásom? Márpedig lesz, ezt kell szeretni. Mi lenne, ha nem piszkálnád állandóan a Törd.-öt meg a Korr-t? Szerintem ez nagyon rosszul esik nekik. És te ugyebár velük dolgozol, tehát őket kell szeretni!

Lokas

Csak azért piszkálom őket, mert szeretem őket. Akiket nem szeretek, azokat szóra sem méltatom. Komolyan. Törd és Korr! Tudja meg ország világ, hogy én igenis szeretlek titeket, ez bármennyire is másképp látszik. Annak idején a csontot is én kötöttem a nyakatokba, hogy legalább a kutya játsszon veletek, manapság pedig csak miattatok csinálom a levrovot, hogy híressé és közkedveltté váljatok. És íme, lám, mindenki szeret titeket, még én is, bizony. Könnyekig vagyok meghatódva most. *(No komment – a törd.)*

Akit a tűz már megégetett. Hi Braz' mester. Tavasz van, már majdnem nyár, jó idő stb. Itt ülök kinn az erkélyen, mellettem sör és cuki gumicukik. De valami megtöri az idillt: barinőm egy kissé arcomba importált egy kellemes adag jól érett cseresznyét. Mindjárt bosszút is állok egy jó előre megfontolt Op. Flashpoint taktikát alkalmazva. DE... előbb befejezem a levelet. Szal, csak szeretnék egy jól irányzott tanácsot továbbítani a PCG fanoknak (feltéve, ha beraksz a levrovba). Mégpedig: Világ szoftverkalózai egyesüljetek, és húzzatok melegebb éghajlatra! Merthogy nemrég

volt egy idilli találkozásom Szombathely megyei jogú város bíróságával amolyan másolási ügyben. Mit ne mondjak, a buliból vesztesen szálltam ki. De úgy döntöttem, és ezt nektek is ajánlom, hogy inkább eredeti legyen – és marha drága, mint tök olcsó- és holnapabíróságralécci. Tehát inkább életem végéig dolgozom a Mc***'sben egy progiért, mint hogy mégeccer lebukjak. Na, sűrítve ennyi. Sok sört, sok nőt, sok pénzt, boldogságot stb... Üdvözlettel:

Kisegér

Álljon itt ez a levél intő példaként. Ne vádoljatok vaskalapossággal, nem azt szajkózom folyamatosan, hogy csakis és kizárólag eredeti szoftvert használjatok, és aki nem azt használ, annak Zeusz küldjön kékes fényű villámot. Csak vegyétek figyelembe, hogy a jogi szabályozás és a jelenlegi (szerintem nem teljesen megfelelő, de mindenképpen betartandó) törvények alapján igenis büntethetők vagyunk. Szóval tessék odafigyelni, mit csináltok. Mint már mondtam, mindkét részről valamiféle tisztességes hozzáállás lenne szükséges – mi vegyük meg, amit megtehetünk, ők adják tisztességesebb áron a szoftvereket. Mert ugyebár az sem nagyon van jól, hogy látástól mikulásig süti az ember a hamburgert, és ennek jutalmául meg tud venni igen drágán egy talán nem is olyan jó szoftvert, amelyet cserélni legálisan nem nagyon lehet, de legalább semmiféle garancia sincs rá... Azt a hozzáállást pedig én személy szerint nem tudom elfogadni, hogy akinek szűkösebbek az anyagi lehetőségei, az maradjon buta, és na jusson hozzá semmihez.

Szemészet. ÜDV Brazil! A levrov olvasásai során többször találkoztam olyan levelekkel, melyek bizonyos „vas" és egyéb problémákat próbáltak megoldani. Az általam felvetett probléma is elég sok embert érinthet. Rajtam kívül négy ismerősöm is találkozott ezzel a problémával, de ők sem és én sem, valamint az általam ismert GURUK sem tudtak a problémára megoldást találni. Ez a probléma 12 teljesen különböző konfiguráción jelentkezett, pedig nem vétettünk driver és egyéb frissítési problémákat. Valamint alapvető hardveres dolgokban otthonosan mozgunk. Szerintem a probléma szoftveres jellegű. Windows XP Professional (Magyar) alatt azok a játékok, melyek DirectX 8.1-et követelnek maguknak, és azok is, melyek OpenGL alatt futnak, a játék indulásakor automatikusan a képfrissítési frekvenciát visszaveszik 60Hz-re. Ez az eset akkor is fennáll, ha ezt mi felülbíráljuk a Dxdiag által kínált lehetőséggel. Ez csak Dx7 felület alkalmazásával marad fenn az általunk megadott felülbírálási érték. Ez viszont az új játékok és a PC GURU lemezein közölt demók esetén is kevés, hiszen már minden új játék és demó DX8.1-et követel. Légy szíves, tedd be az újságba a válaszod, mert nem rendelkezem internet kapcsolattal, és szerintem ez sokak látási képességeit érinti. Vannak olyan monitorok is, melyek nem írják ki az aktuális képfrissítést. Azok, akik ilyet használnak, lehet, hogy azt veszik észre, hogy fárad a szemük. További jó munkát az egész szerkesztőségnek!

(Biricki János)

Mivel ebbe a nagyon sokan belefutnak az utóbbi időben, úgy gondoltam, hogy ideje itt egy kis helyet szorítani neki. A jelenség valóban szoftveres okokra vezethető vissza, nagyrészt WinXP vagy Win2K rendszerekkel kapcsolatban merül fel, habár a Win9x-es gépek esetén is egy-egy videomeghajtó-program esetében megfigyelhető, ezért a hibáért ugyanis ezek a felelősek a DirectX-szel karöltve. A gond eliminálásához a registry és egyebek berhelése helyett szerencsére létezik számos ingyen elérhető és használható okos kis programocska, amellyel be lehet állítani a képismétlési frekvenciát minden felbontáshoz DirectX-et és OpenGL-t használó programok esetében is. Univerzális, nem kimondottam csak egy vga kártyához tartozó programot találhattok a www.pagehosting.co.uk/rl címen, ez WinXP, 2K és 9x esetében ígér megoldást. Ha netalán mégsem válna be, ATI kártyák és WinXP/2K esetén a megoldás itt www.pagehosting.co.uk/rl található, Nvidia és WinXP/2K esetén www.planetquake.com/ztn ide kell menni, PowerVR Kyro1/2 esetén pedig a www.mitrax.de/url meglátogatása ajánlott. A lista természetesen nem teljes, de 1. az univerzális program a legtöbb esetben használható és 2. ha pedig mégsem, most már aki eddig nem tudta, mihez kezdjen, az is találhat a saját videokártyájának megfelelő programot egy ügyes kis kereséssel. *(Kedves Brazil, gratulálok pontos válaszodhoz. Csak a lényeget nem vetted észre, mégpedig hogy szerencsétlen flótásnak nem megy otthon Internet... Mindenesetre az e havi számban javasolt elolvasni a Windows XP gondokkal foglalkozó cikk ide vonatkozó eszmefuttatását is. Meg – bár a tartalomban nem láttam, de elképzelhető, hogy – Chris bátyó felrakta a CD-mellékletre is valamelyik eszközt. – a korr.)*

Az újság ára. Csáosz los amigosz! I am from íorsz Budapesztosz, de ez moszt nem fontosz. A lényegosz azosz, hogy mosztosz számtekosz órosz vanosz, és ezosz unalmasosz. Losztosz tanárosz. Tőletekosz kérdezemosz, hogyosz lesszosz az újságosz árosz? Elvégreosz márosz 1 éveosz nemosz változottosz az árosz. Másosz nemosz jutosz azosz eszembosz, jönosz a tanáromosz, bucsuzokosz. Páosz levrovosz, pusszos, főlegosz a Korr. ***(kösszosz, de eztosz azérsemosz javítomosz kiosz(k) – a korr.)*** oszt.

Lyzzard osz.

Jézosz... Ha nem gond, én maradnék a saját kis magyarságom mellett, hátha akkor érthető (???) amit írok. Egyelőre úgy tűnik, hogy a lap ára nem fog változni. Természetesen erre semmiféle garanciát nem tudok nektek vállalni, elég csak arra gondolni, hogy július elsejével a benzin és gázolaj ára jelentősen változik, ami minden esetben generál némi inflációs vidámságot. Ezzel nem arra kívánok célozni, hogy immáron Európa legdrágább benzinára mellé Európa legdrágább szórakoztató informatikai magazinjává kell válnunk, csak azt szeretném megjegyezni, ha netalán mégiscsak árkorrekcióra kerülne itt is sor, akkor ne elsősorban minket áldjatok, nem mi találtuk ki, hogy a jövedéki adóknak Magyarországon minden elképzelhető határt túl kell lépniük. Természetesen nem csak volt és jelenlegi dicső kormányunk e remek intézkedése fogja befolyásolni a lap árát, ha változik, hiszen ezen kívül számos egyéb tényezőt is figyelembe kell venni, ne is menjünk ebbe bele, én mindössze csak annyit mondok, hogy amíg lehet, addig a lap ára ennyi, utána meg majd meglátjuk.

Figyelmeztetés: A PC Guru ártalmas a bizonyítványra. Wazzeg! Miért te szerkeszted ezt a levrovot? A múltkori is olyan jóra sikeredett, hogy egész éjszaka a PC Gurut olvastam, és másnap elaludtam, és így nem kaptam meg bioszból a négyest! Változtass ezen! Igyál kevesebb sört, meg egyél kevesebb gumicukrot, hogy gyengébb legyen ez a rovat!

-DBZ-

Bocs. Majd figyelek legközelebb. Szólok a többieknek is, hogy próbáljanak sokkal vacakabb cikkeket írni, mert ezekkel csak ártanak a tanulóknak.

Lányok. Szasz Brazilkám! Miért van az, hogy csak fiúk által írt levelek kerülnek be az usiba. Mi van a lányokkal? Mindig írod, hogy „Éljenek a csajok!", és nincs egy lányos levél sem a PC Guruban. Nézze meg az ember, mi lesz így az egyenjogúsággal? Puszil:

Ywonne (Veronika)

Talán nem árulok el túl nagy titkot azzal, hogy azért nincs tele a levrov lányok által küldött levelekkel, mert igen kevés lány veszi magának a fáradtságot, hogy írjon. *(És még azért is, mert Te élőben iszonyú ronda vagy. :) – a törd.)* **Ez vagy azért van, mert kevés lány használ számítógépet (ez biztosan nincs így), vagy kevesen játszanak számítógéppel, és ezért nem olvassák ezt az újságot, vagy mittudomén. Én nagyon szívesen berakom ide bárkinek a levelét, ha ír valami izgalmasat, és a random levélválogató rendszerem kiválasztja, nincs olyan kitétel, hogy a levélírónak hímneműnek kell lennie. Tehát hajrá lányok, a lehetőség mindenki előtt nyitva áll, nálam teljes egyenjogúság van, bizony.**

Versrovat (helyett). Üdv Brazil mester! Írtam egy verset, és le is írnám, ha szabad...

„Szereti a magyar a GURU-t,
ha olvasod, nem lesz hurut(od)."

Már egy hónapja gondolkodom rajta, de szerintem már alakul... :P

(C-Sé!)

Ugyan a versrovatot átmenetileg szüneteltetem, és a verspályázat sem tart már, mégis eme gyöngyszemet mindenképpen meg kellett veletek osztanom. Egyrészt értékelem ezzel a versíró kitartó és kemény munkáját, másrészt nehogy már csak én szenvedjek tőle...

PGO. Csővázl! Nem lehetne egy kicsit több nyereményjáték a honlapotokon? Szerintem ez így egy kicsit uncsi.

Max, (Bucsai Tamás)

Várjál csak, számolok. *(Ne legyél már nagyképű! Még hogy számol :) Bahhh – a törd.)* **Nos, nem jutottam túlságosan sokáig, ugyanis emlékeim szerint a megújulás alatt álló PGO-n (csak jelzem, a jelenlegi sem a végleges még!) még egyetlenegy nyereményjáték sem volt, és ez körülbelül ilyen arányban volt a régi honlapon is. Elképzelhető, hogy lesz majd a PGO-n is valami, egyelőre azonban az ilyen jellegű játékaink maradnak a papír újságban, olyan nagy tömegekben amúgy sem akar senki ilyeneket szponzorálni. Persze semmi sem lehetetlen, de szerintem nem a nyereményjátékoktól kell egy honlapnak izgalmasnak lennie. Na, de majd meglátjuk, mik lesznek még, hamarosan újabb változások várhatók, csak figyeljetek. :)**

Ennyi lenne a nyár eleji levrov, nem kizárt, hogy jövő hónapban újra találkozunk. Csókozön mindenkinek, napozzatok sokat, és továbbra is rendületlenül tartsatok ki a súlyos elhízásért folytatott kemény harcban.

Brazil

brazil@vogel.hu

PÓKEMBER - SPIDER-MAN

Szereplők: Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, James Franco, Cliff Robertson › Forgatókönyv: Stan Lee és Steve Ditko képregénye alapján David Koepp írta › Fényképezte: Don Burgess, ASC › Rendezte: Sam Raimi

A világ legnépszerűbb képregényhőse végre a moziv ásznon is világhódító útjára indult. Már a filmet megelőző rendezői találgatások során sejteni lehetett, hogy a Columbia Pictures munkatársai minden idők legnagyobb kasszasikerét szeretnék elkészíteni, és látszott, hogy a bevételek anyagi vonzatán kívül a rajongók számára is hiteles képet szeretnének alkotni kedvenc hősükről. A James Cameron (Terminátor 1-2, Titanic) és Sam Raimi által vívott párharcban végül is a horror és a rettegés nagymestere került ki győztesen, így Raimi ülhetett a hőn áhított rendezői székbe.

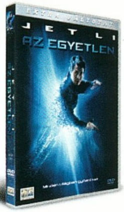
A Columbia választása szerencsére tökéletesnek bizonyult, mivel a Gonosz halottak trilógia rendezője alapos műgonddal adaptálta filmre a Marvel Comics legbecsesebb kincsét, és munkájával még a legelszántabb rajongók igényeit is sikerült kielégítenie. Az Amazing Spider-Man képregények alapján készült mű, az új sorozat első 6 kiadványának pontos másolatával indít, melyben megismerkedhetünk Peter Parkerrel, az iskolaújság fotósával, aki egy genetikai kutatóközpont üzemi balesetének következtében emberfeletti képességek birtokosa lesz. Raimi a képregény-adaptációktól eltérően a megszokottól jóval lassabban, fokozatosan építi fel történetét, és lépésről lépésre bontja ki Peter Parker Pókemberré válásának útját. Ugyanez az alaposság jellemző Parker jellemének, motiváltságának és érzelmei szálainak kibontására is. Ez utóbbi a tradícióktól eltérően talán szokatlanul nagy hangsúlyt kapott, ám ennek ellenére egyetlen egyszer sem éreztem az amerikai filmekre jellemző szirupos ömlengéseket. Az internetes és írott sajtó egyes kritikáiban sokan szapulták a film egyszerű történetét és annak világát, sőt, akadt köztük olyan is, aki legnagyobb megdöbbenésemre a Batman filmek képzeletbeli Gotham Cityjével hasonlította össze a Spider-Man valóságban is létező New York-i világát. Nos, a Pókember története tényleg nem felel meg a Gyűrűk urán edzett közönségnek, azt azonban sosem felejthetjük el, hogy míg Tolkien műve világirodalmi remek, addig a Spider-Man pusztán képregény, mely a műfajból adódóan egyszerű történettel bír, amelyben a főhős célja mindig az ártatlanok megmentése, és az éppen aktuális főgonosz földbe döngölése. E szempontokat szem előtt tartva minden idők egyik legjobb képregény-adaptációjával állunk szemben, mely lendületes és szórakoztató, olyan, amilyennek a képregényeknek lenniük kell!

A KÉPREGÉNY

Pókember először 1962-ben bukkant fel a Marvel képregényfüzetek oldalain Stan Lee és Steve Ditko jóvoltából, az akkori „Amazing Fantasy" sorozat utolsó számában. A hatalmas sikerre való tekintettel ugyanis a következő szám már „Amazing Spider-Man" címen jelent meg, és 1963 márciusában újra kiadták. Azóta Pókember világszerte hatalmas hírnévre tett szert, és napjainkra minden idők egyik legnépszerűbb hősévé vált.

„Évente több száz millió Pókember képregényt adnak el az újságosok az egész világon. Nem hiszem, hogy létezik még olyan hely a Földön, ahol ne hallottak volna a Pókemberről. Még ha az emberek nem is ismerik a történet minden részletét, magáról a Pókemberről azért már biztosan mindenki hallott" – mondja Avi Arad executive producer.

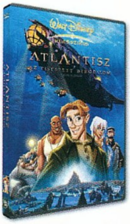
Azok a gyűjtők, akiknek abban a szerencsében van részük, hogy birtokukban lehet néhány első kiadású, ritkább példány, hatalmas összegekért tudnák azokat értékesíteni. Például az Amazing Fantasy 1962. augusztusi számáért, amelyben Pókember is először jelenik meg, és amelyben Uncle Sam is meghal, az előzetes becslések szerint a gyűjtők akár 25000$-t is megadnának. Az Amazing Spider-Man első példánya, amelyet 1963 márciusában adtak ki, körülbelül 18000$-t ér. Más, bizonyos szempontokból különlegesnek számító rész például az Amazing Spider-Man 25. száma, amely 1965 júniusában jelent meg, és amelyben Mary Jane legelőször tűnik fel, vagy az Amazing Spider-Man 14. száma (1964. július), amelyben megismerkedhetünk Green Goblinnal.



AZ EGYETLEN

Rendező: James Wong › Szereplők: Jet Li, Delroy Lindo, Jason Statham › Hang: angol, orosz (Dolby Digital 5.1) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, hindi, holland, bolgár, török, görög, arab, horvát, szlovén, orosz › Extrák: A film előzetese; Kisfilmek: „Jet Li az egyetlen", „A Multiverzum kreálta Az egyetlent", „Arcművészet", „Gabe Law alteregói" ; DVD-ROM extrák; › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

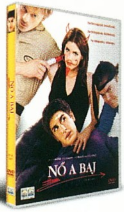
Lehetséges, hogy nem csupán egyetlen univerzum létezik, hanem számtalan. Egy Multiverzum, melyben szigorú ellenőrzés mellett ide-oda utazhatunk... Lehetséges, hogy belőlünk sem kizárólag egy van, hanem rengeteg. S mindannyian ugyanabban a jelenben élünk – csak éppen párhuzamos univerzumokban... Van azonban valaki, aki fel akarja borítani az univerzumok közötti egyensúlyt; sorban likvidálja alteregóit, hogy ő lehessen élet és halál ura: az Egyetlen. Már csak utolsó hasonmásával, egy rendőrtiszttel kell leszámolnia, hogy elérje célját. A tavalyi év egyik legsikeresebb akciófilmjében Jet Li (Öld meg Rómeót!, Halálos fegyver 4.) végre méltó ellenfélre talál: saját magára.



ATLANTISZ: AZ ELVESZETT BIRODALOM

Rendező: Gary Trousdale, Kirk Wise › Szereplők: Rajzfilmhősök › Hang: magyar, angol, cseh, bolgár szlovák (Dolby Digital 5.1) › Kép: 4:3 › Felirat: magyar, angol, cseh, bolgár, szlovák, román › Extrák: Az alkotók kommentárja; A viking előszó; Animációs próbafelvételek; Képgaléria; A digitális technika használata; Disney-enciklopédia - Atlantisz: történelem vagy monda?; A film születésének története; Vizuális kommentár; Videoklip › A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

Minden idők legjobb Disney rajzfilmje Shoebaron legnagyobb örömére végre DVD korongon is megvásárolható. Az első betétdal nélküli Walt Disney-film 4 évig készült, majd a bemutatót követően, a hollywoodi szuperprodukciókat megszégyenítő története és bámulatba ejtő képi világa ellenére a mozipénztáraknál igazságtalanul megbukott. Mindez azonban mit sem von le a film értékéből, melyben a szakértőkből és kalandorokból verbuvált csapat óriás-tengeralattjárón útnak indul, hogy felfedje Atlantisz rejtélyét. Számtalan csodálatos kaland után Milo, a habókos tudóspalánta segítségével a kis csapat eljut Atlantiszra, de nem romokat talál, hanem egy csodás királyságot. Milo összebarátkozik Kida hercegnővel, és amikor rájön, hogy társai nem is tudományos céllal érkeztek ide, elhatározza, hogy megmenti a tengermélyi birodalmat.
A DVD lemez értékét tovább növeli, hogy a kiadó az összes extrát magyar nyelvű felirattal látta el. Kötelező darab!!!



NŐ A BAJ

Rendező: Dennis Dugan › Szereplők Jason Biggs, Amanda Peet, Steve Zahn › Hang: angol, orosz (Dolby Digital 5.1 és DTS) › Kép: 16:9 (1:1.85) › Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, horvát, orosz, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, szlovén, norvég, arab › Extrák: A film előzetese; Bakiparádé; Audiokommentár a rendező közreműködésével; Filmográfiák; DVD-ROM extrák › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

A három jó barát nem sokat akar az élettől: sok sört, Neil Diamond slágereit és zavartalan semmittevést. Képzelhetjük JD és Wayne (Steve Zahn) rémületét, amikor felfedezik, hogy triójukat megzavarja egy kellemetlen, lerázhatatlan és felettébb veszélyes élősködő: Judith, a bombázó, aki kivetette hálóját harmadik társukra, Darrenre, erőszakkal megkérte a kezét, és most feleségül akar menni hozzá. A barátok tudják a kötelességüket: meg kell szabadítaniuk cimborájukat a nőtől! Az ügy komolysága mindenféle harcmodort megenged.

JÓBARÁTOK (VHS)

Rendező: James Burrows, Peter Bonerz, Michael Lembeck › Szereplők: Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry, David Schwimmer › Hang: magyar › Kép: 4:3 › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

A világszerte méltán népszerű vígjátéksorozat napról napra nézők millióit ülteti a tévékészülékek elé nálunk is. Most a sorozat készítőinek és rajongóinak szavazatai alapján összeválogatott legjobb epizódok végre videokazettán is megjelennek, ám a DVD-rajongóknak sem kell elkeseredniük, hiszen a környező országokban napjaink kedvenc adathordozóján is hozzáférhetünk kedvenc sorozatunkhoz, így nem kizárt, hogy a magyarországi forgalmazó jóvoltából a Jóbarátok hamarosan DVD-n is megjelenik

Sasa
sasa@vogel.hu

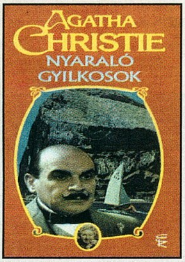
NYEREMÉNYJÁTÉK!

**Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, és azt 2002. július 31-ig beküldöd szerkesztőségünk címére, akkor a PC Guru és a Warner Hungary jóvoltából tiéd lehet az 5 The One (Az egyetlen) póló egyike.
Sorolj fel minimum 2 Jet Li filmet!**

AGATHA CHRISTIE: NYARALÓ GYILKOSOK

Mindig csodálattal tölt el Agatha Christie tehetsége, és korát jóval megelőző fantáziája. Ezt a regényt például 1949-ben írta, és nyugodt szívvel merem állítani, megállja a helyét a mai, dühöngő, high-tech akcióregények és krimik világában is. Legalábbis az alapötletben mindenképpen, a stílus ugyanis magán viseli az elmúlt évtizedek finom patináját.

Hercule Poirot, az idegesítő kis belga magándetektív festői szépségű tengerparti nyaralóhelyen tölti szabadságát, ahol már az első napok eseményei előre vetítik a későbbi izgalmakat. Egy gyilkosság, számtalan gyanúsított, a helyi rendőrség és természetesen Poirot szürke kis sejtecskéi. Reszkess gyilkos!

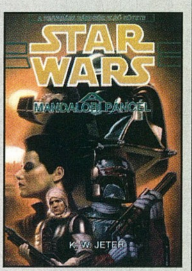


Európa Könyvkiadó, 2002

K. W. JETER: A MANDALORI PÁNCÉL

A „Fejvadász háborúk” sorozat első kötetében a leggyakrabban előforduló név: Boba Fett. Mondjuk a Star Wars ügyekben némileg járatosak valószínűleg már a cím alapján sejtették, sőt, ami valószínűbb, biztosak voltak benne, hogy a galaxis legfélelmetesebb és legsikeresebb fejvadászáról lesz szó.

Nos, nem kellett csalódniuk. Persze másoknak sem, hiszen akad a könyvben számos különösen veszélyes és halálos ármánykodás, előre megfontolt és önvédelemből elkövetett gyilkosság, végletes emberi és nem emberi érzelem, no meg természetesen egy-két fejvadász-alapszabály. Ezek be nem tartása általában halálos. Még Boba Fett számára is – bár nála ezt soha nem lehet tudni.



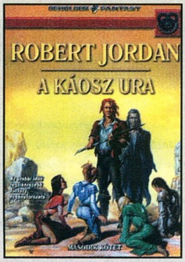
Aquila Könyvkiadó, 2002

ROBERT JORDAN: A KÁOSZ URA II.

Az Újjászületett Sárkány Elayne hollétét kutatja, hogy eltűnt anyja helyett Andor trónjára ültesse. Közben egyre több férfi jelentkezik, hogy varázslást tanuljon. A megosztott aes sedaiok pedig két különböző küldöttséggel járulnak Rand elé, és a Fehér Toronyból érkezettek egy ügyes húzással el is rabolják a férfit.

Szerencsére Perrin a közelben tartózkodik, így a könyv végén zajló vad csatában – ahol többek között férfi varázstudók is harcolnak – ki tudja szabadítani barátját. Egwene közben „főfővarázslónő” lesz, Mat pedig, aki hadvezér lett, megpróbálja rávenni Elayne-t a „királynőségre”.

Kicsit sokáig kellett rá várni, de megérte: 609 oldal „jordani” izgalom.



Beholder Kiadó, 2002

HENNING MANKELL: A GYILKOSNAK NINCS ARCA

Nem angol, nem amerikai, hanem svéd ez a FURA bűnügyi történet, amelyben a békés tanyasi mindennapokat brutális gyilkosság zavarja meg. Az idős házaspár férfitagja már halott, mire a rendőrök a helyszínre érnek, az asszonyban azonban még pislákol az élet szikrája.

Nyomok nem igazán vannak, ezért ő a rendőrség egyetlen reménye arra, hogy felderíthessék ezt a különös kegyetlenséggel, látszólag indíték nélkül elkövetett bűntettet. Csakhogy néhány nappal később halálakor csupán egyetlen szót hagy örökül: külföldi.

Vajon ez segít Kurt Wallender felügyelőnek és csapatának az igazság kiderítésében? Vajon hány titokra derül fény, mire a regény véget ér?

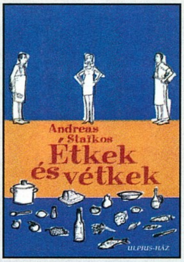
Magyar Könyvklub, 2002

ANDREAS STAIKOS: ÉTKEK ÉS VÉTKEK

Végy egy „férjes” asszonyt, aki imád enni és szeretkezni. Adj hozzá két férfit, akik szomszédok, remek szakácsok és persze odavannak a nőért. Alakítsd úgy az eseményeket, hogy némi időeltolódással mindkét férfi tudomást szerezzen arról, hogy a rajongott nő egyikük ágyából a másik ágyába vándorol.

Aztán figyelmeztesd a nőt, hogy kényelmes pozíciója veszélybe került. Ha eddig eljutottál, nincs más hátra, mint mosolyogva hátradőlni, és megvárni, hogy hármuk közül kinek van a legtöbb esze.

Fontos! A szöveg közbeni receptek miatt a kötet olvasása éhgyomorra nem ajánlott. Tele hassal viszont annál inkább. Mondjuk, könnyű, pikáns, görögös desszertként.



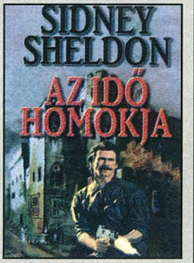
Ulpius-ház Könyvkiadó, 2002

SIDNEY SHELDON: AZ IDŐ HOMOKJA

Szerintem Sheldon azok közé a szerzők közé tartozik, akik bármilyen témából képesek nagyszerű, magával ragadó mesét kerekíteni.

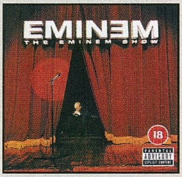
Ebben a mostaniban egy baszk terrorista és néhány társa találkozik egy ciszterci zárda négy „szökött” apácájával, majd a kezdeti „ijedtség” után közösen menekülnek árkon-bokron, de legalábbis a hegyeken keresztül a francóista spanyol hadsereg terroristaellenes alakulatának kissé őrült parancsnoka elől. Aki valamiért nagyon haragszik a „fő” terroristára. És egy idő után az apácákra is.

A regény akció, romantika és remek személyiségrajzok egyvelege. Minden szereplőnek van múltja, van jelene, de sajnos nem mindegyiknek van jövője.



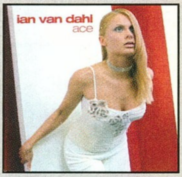
I.P.C. Könyvek Kft., 2002

Vanda



EMINEM - THE EMINEM SHOW

Szupersztár. Ő az. Róla el lehet mondani. Napjaink kevés zenei szupersztárjának egyike. A kis hidrogénbomba, aki nem Barbie-ból, hanem rapperből van, aki már biztosan beírta magát a történelemkönyvekbe. Groteszk és vicces kis királya egy fekete műfajnak, a hip-hopnak, fehéren fekete, feketén fehér. Dr. Drének és csapatának ezt sikerült elérni, olyan lóra tenni, amely most nemhogy b-boyok és b-girlök, hanem még a tinilányok kedvence is. Hogy is lett Eminem ilyen csekély idő alatt élő legenda? Azt hiszem, órákat lehetne mesélni, meg magyarázkodni arról, hogy mi miért, itt és ott hogy történt... Én nem teszem, tök felesleges, az új album mindenre megadja a választ. Eminemnek valóban sikerült önmagát überelnie, ez az, ami másoknak szinte sohasem megy, sőt, ő még meg is duplázta. 19 jól, profi szinten kidolgozott, vadiúj dal. Sőt, jelen esettben még további, „szolid" kis DVD extra is van a csomagban, ami azért ott van rendesen, és akkor még a kis borító-könyvecskéről nem is beszéltem. Röviden: 10/10 pont egy erősen nem b-boytól :-)



IAN VAN DAHL - ACE

Kb. másfél éve tört be az európai piacra a „vandál project", amely nevével ellentétben nem egyetlen embert, hanem duót takar. Castles In The Sky volt a dal címe, amely szerteszét tarolt mindent. Klasszikus euro-trance, vagy inkább dancefloor nóta, amely jól bevált trükkök halmozása kellemesen hűvös vokállal megspékelve, na meg remek klip, amely mindenhova elrepítette őket. Még Magyarországra is, igaz, nem éppen szuperszonikus sebességgel, hiszen a becsapódáshoz majd egy év kellett... Ennyi idő elég volt a belga duónak ahhoz, hogy alaposan befussanak odakint, sőt még énekesnőcseréket is megéljenek (szerintem az új gyengébb). Második sikerük, a Will I már itthon is meghozta, hogy nevüket már mindenki frappánsan ejtse (vagy legalább próbálja meg...:-), így már „jan fán dál"-ék ott vannak Sylver és Gigi-di-gi mellett a szeren :-)). Ebben a pillanatban meg merem kockáztatni, hogy a kommersz dance talán legjobbjai, ami saját teljesítményükön felül sokban betudható a konkurensek versenyképtelenségének és kiégettségének is, sajnos. Debütáló lemezük kiválónak mondható műfajában, matematikai bizonyítása annak, hogy a lassan 5 éve ugyanazzal operáló német euro-dance még komolyabb újítások nélkül is, a jól bevált, régi hangszerek összevissza keverésével és torzításával is erősen eladható tud maradni... igaz, már csak TV és rádiófronton (haha:-)

DANCE CLUB

A „roppant kreatív" név, ki sem találjátok, mit... egy új sláger dance válogatást takar, annak is az első, csurig megpakolt darabját. Van itt minden, ami szem s szájnak ingere, vagy éppen undora :-): Madonna-feldolgozás, Zhiwago újramix, egy kis two-step, na meg persze a pálmavivő ATB, az ügyeletes rosszcsont, akinek a neve (legalábbis számomra) mára már igencsak a gagyi szinonimájává vált, annak ellenére, hogy nagyon tehetséges kópénak indult anno :-), csak hát a megújulás nála is zéró, aminek élő bizonyítéka a soron levő Olive nyúlás a You Are Not Alone, amelyikről még az ovisok is tudják, hogy pár éve volt aktuális „hit". De kiemelném még a rögtön a második rajtkockáról induló, húzogatós, rőfögtetős, top-top közönség kedvencet, Phil Fuldnert is a Miami Poppal, amelyet azt hiszem, már mindenki jól ismerhet... hiszen a funkysták első és talán egyetlen kedvence jelenleg, minden rádióból az folyik. És itt meg is állunk, mivel kettőjükkel sajna már a húzó slágereket nagyjából ki is merítettük, hiszen hiába a 20 szám és többi nagy név (Blank & Jones, Scooter, Klubbheads, Sylver stb.), ők inkább a futottak még kategóriát képviselik a felhozatalban; hozzátéve nem rosszak, csak nem kiemelkedők.

BLANK & JONES - SUBSTANCE

Love Parade generáció, avagy Electric Kingdom. Nagy szavak és nagy sikerek. Amelyek egyik meghatározó fogaskereke évek óta a Blank & Jones formáció, a Westbam és Dr. Motte nyomdokain felnőtt új generáció egyik legismertebbike. Ők azok, akik jelenleg a pályájuk csúcsán állnak, hiszen a közönség szeretetén felül számos német zenei díjat (German Dance Awards, DJ Meeting) is magukénak tudhatnak, nagyban köszönhetően a mindig mosolygós, enyhén álszupersztáros image-üknek, na meg Daisy Dee és a VIVA Club Rotation (az igazi:-) támogató erejének, ahol az elmúlt két évben szinte főszerepet kaptak, sőt még műsort is vezethettek. Új albumuk egyértelmű folytatása az előző sémáknak (Cream, Nightfly, After Love, DJ Culture, DJ Fans and Freaks stb.) a tőlük megszokott popos, ám mégis inkább dance-es úton. Néhol ugyan fellelhető újítás (nagyítóval), de leginkább bódult tévelygés az egész: sok mindenbe belenyúl, de hiányzik belőle az igazi finom ízlés és a művészet, csak játék a hangokkal. Ipari replaye a múltnak, amely lineárisan csökkenő számban tartalmaz top listára érdemes dalt. Sajnos hiába a mosolygás és a világkörüli turné, ez így kevés lesz a siker tartósításához, hiszen a nagyokat nem jelmezben és allűrökben kell csak utánozni... valahogy máshogy. Ez így unalmas. Talán ideje lenne egy kis kiruccanást tenni Angliába a műfaj nagyjaihoz, vagy ha már Németország, akkor Timo Maastól vagy Sven Vath-től leckéket venni, hátha sikerül ellesni valami használható csíziót. Mert ők tényleg tudnak valamit, ami több, mint ötéves hangzások kergetése.

Szabó Dani

freeboy@buli.net

QUIMBY: KÁOSZ AMIGOS

Elképesztő körülmények között készült a Quimby ötödik stúdiólemeze: kisebb anyagi csőd miatt elszállt az együttes próbaterme, szinte mindent elölről kellett kezdeniük, ráadásul az énekes-frontember Kiss Tibor is megborult egészségileg. A rengeteg gond azonban nem érződik a lemezen, ugyanolyan profi munka, mint az előző korong. A hangzás egy fokkal tisztább, játékosabb (egy picit a Jerrycandance-re emlékeztet), de a Káosz amigos még így is az Ékszerelméréhez áll a legközelebb, ahhoz hasonlóan átgondolt, zeneileg jól felépített album. A lírai elszállások (Zéró dal, Csillagbölcsi), a korai időket idéző dallamok (Fekete Lamoure, Búcsú az univerzumtól) és a kísérletező, néhol már rapbe forduló újítások (Hoppá, FM 66.6) remekül kiegészítik egymást, és a szövegekben sem kell csalódnunk: továbbra is a kesergő szarkazmus és az irónia lengi át az itt-ott nehezen fogyasztható gondolatokat. Nagyon egyben van a Káosz amigos, a rajongók is csak azon vitatkoznak, hogy ez most az első vagy a második legjobb lemeze a zenekarnak. Szerintem a Jerryvel és az Ékszerelmérével együtt van abszolút az élmezőnyben, és külön csodálatot érdemel, hogy ez a minőségi anyag annyi zűr közepette született meg. És akkor is ezt írnám, ha nem a kedvenc magyar zenekaromról lene szó.

Stöki

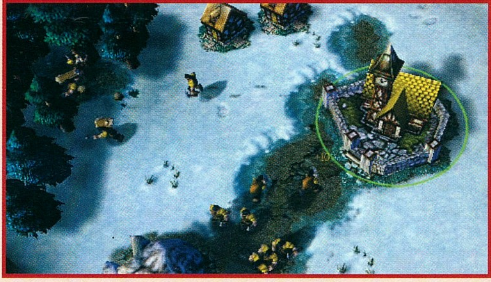
stoki@vogel.hu

NEVERWINTER NIGHTS

A Bioware a tavalyi Throne of Bhaal megjelenés óta nem nagyon hallatott magáról. A hivatalos verzió szerint gőzerővel dolgoztak a Neverwinter Nightson. A színfalak mögött azonban komoly gondok merültek fel. Összevesztek a játékot eredetileg kiadni szándékozó Interplay-jel. A viharfelhők elvonultak, s az új kiadó (Infogrames) 2002. június 18-án útjára indítja minden idők egyik legszebb szerepjátékát.

WARCRAFT III

A Blizzard hivatalosan is bejelentette, hogy annyi év várakozás után végre bearanyozódott a Warcraft III, s 2002. július 5-től világszerte kapható lesz az év legjobban várt stratégiai játéka. A programot árusító boltok rekordmennyiségű rendelést adtak le, a kiadó összesen 4,5 millió Warcraft III-at szállít ki az üzletekbe. Miért van olyan érzésem, hogy ez a játék hamarosan felkerül az eladási listák élére?



F1 2002 VS. GRAND PRIX 4

A két nagy vetélytárs szinte ugyanabban az időben kerül a boltokba. Az Electronic Arts évek óta hiába próbálja meg becserkészni Geoff Crammond Grand Prix 3-ját, ez ideig nem sikerült neki. Most azonban nagyon felkészültek az EA-s fiúk, s fogadkoznak, hogy ezúttal övék lesz a pole position. Úgy döntöttünk, hogy egymásnak engedjük a két nagy ellenfelet, s a legapróbb részletekig kielemezzük mindkét versenyző erényeit és hibáit. A döntőbíró Tasnádi Zoli lesz, ő mondja ki a végső szót, ki lesz a 2002-es Forma –1 bajnoka.

AGE OF WONDERS 2

A Heroes IV és a Disciples II után itt a harmadik trónkövetelő, melynek esélye van megszerezni a körökre osztott stratégiai játékok trónját. Június közepén került a boltokba az USA-ban az Age of Wonders 2, így lehetőségünk lesz a következő számban összehasonlítani a három játékot, s objektív ismérvek alapján kiválasztani a legjobbat. A játék demója egyébként megtalálható az előző (2002/06) PC Guru CD-jén.

TELJES JÁTÉK A KÖVETKEZŐ PC GURUBAN

EUROFIGHTER TYPHOON (PC GURU 2001/07)

Fejlesztő: DID Kiadó: Rage

A tavalyi év egyik legjobban várt repülőszimulátora volt az Eurofighter Typhoon. Gondolom, a DID fejlesztőcsapatát senkinek sem kell bemutatnom, olyan nagy nevek fejlesztését tudhatjuk be nekik, mint a Eurofighter 2000 vagy a Total Air War. Pontosan egy évvel ezelőtt jelent meg a program, de jelentősen megosztotta a játékostársadalmat. A hardcore szimulátorosok igencsak húzták a szájukat, mivel az Eurofighter Typhoon bonyolultságban jelentősen elmarad a nagy etalonnak számító Falcon 4-től. Az igazat megvallva ezért is választottuk ki teljes játéknak, úgy gondoltuk, hogy egy meseszép grafikájú, de a kezdők számára is gyorsan megtanulható, akcióelemekkel dúsított repülőszimulátornak igenis van létjogosultsága.

Gépigény: Pentium 233, 64 MB RAM, 8 MB-os 3D gyorsító, 400 MB winchester

MINDEN, amit csak a játékkonzolokról tudni érdemes...!

dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek, tesztek, előzetesek, végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, kétoldalas A2-es poszter!

Keresd az újságárusoknál

996 Ft

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@vogel.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@vogel.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@vogel.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@vogel.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@vogel.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@vogel.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@vogel.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@vogel.hu)
Grafikai koncepció és lapterv:
Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a **Vogel Publishing Kft.**,
a **Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség**
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a **Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.**
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
MATESZ **által auditálva:** 23019/hó

A MATESZ 2001. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 24091/hó
2002. áprilisi szám eladott példányszáma: 24363
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel
kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a **hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában**
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a **HELIR 11991102-02102799**
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

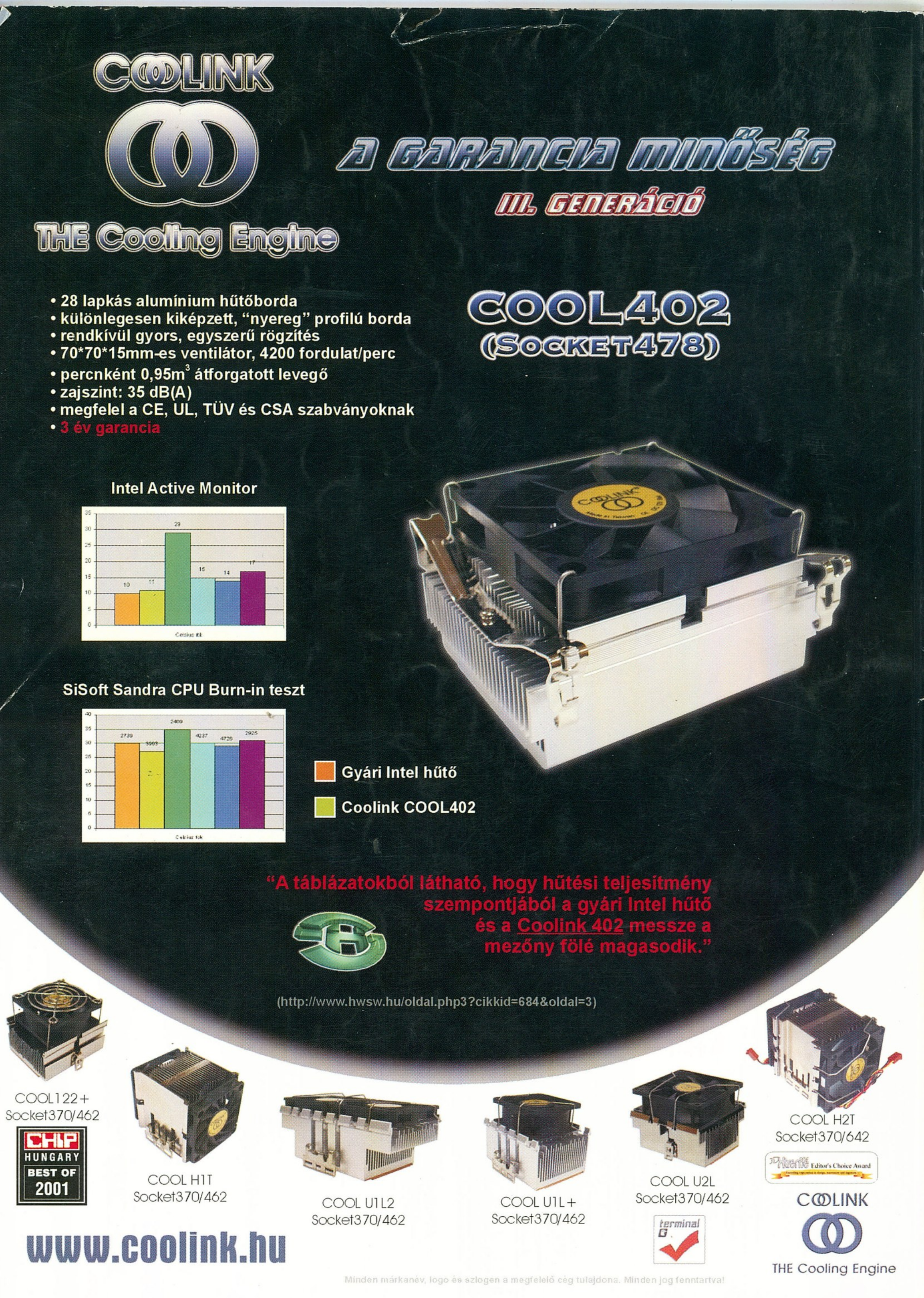
Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
A VB
UTÁN IS
ÚJ
GEFORCE
4 SZÉRIA
Gainward GeForce 4 PowerPack!
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
ULTRA 750 XP
Ti-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM, Video in-out, 2db DVI
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM, Video in-out, DVI
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 Chip, 64 MB DDR RAM, Video out
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164



COOLINK
THE Cooling Engine
A GARANCIA MINŐSÉG
III. GENERÁCIÓ
COOL402
(Socket478)
• 28 lapkás alumínium hűtőborda
• különlegesen kiképzett, "nyereg" profilú borda
• rendkívül gyors, egyszerű rögzítés
• 70*70*15mm-es ventilátor, 4200 fordulat/perc
• percnként 0,95m³ átforgatott levegő
• zajszint: 35 dB(A)
• megfelel a CE, UL, TÜV és CSA szabványoknak
• 3 év garancia
Intel Active Monitor
SiSoft Sandra CPU Burn-in teszt
Gyári Intel hűtő
Coolink COOL402
"A táblázatokból látható, hogy hűtési teljesítmény szempontjából a gyári Intel hűtő és a Coolink 402 messze a mezőny fölé magasodik."
(http://www.hwsw.hu/oldal.php3?cikkid=684&oldal=3)
COOL122+
Socket370/462
CHIP HUNGARY BEST OF 2001
COOL H1T
Socket370/462
COOL U1L2
Socket370/462
COOL U1L+
Socket370/462
COOL U2L
Socket370/462
COOL H2T
Socket370/642
Editor's Choice Award
terminal
www.coolink.hu
COOLINK
THE Cooling Engine
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!